



CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA - ORBITAL - UND

THE CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA ORBITAL - UNDERWORLD - PAUL VAN DYK



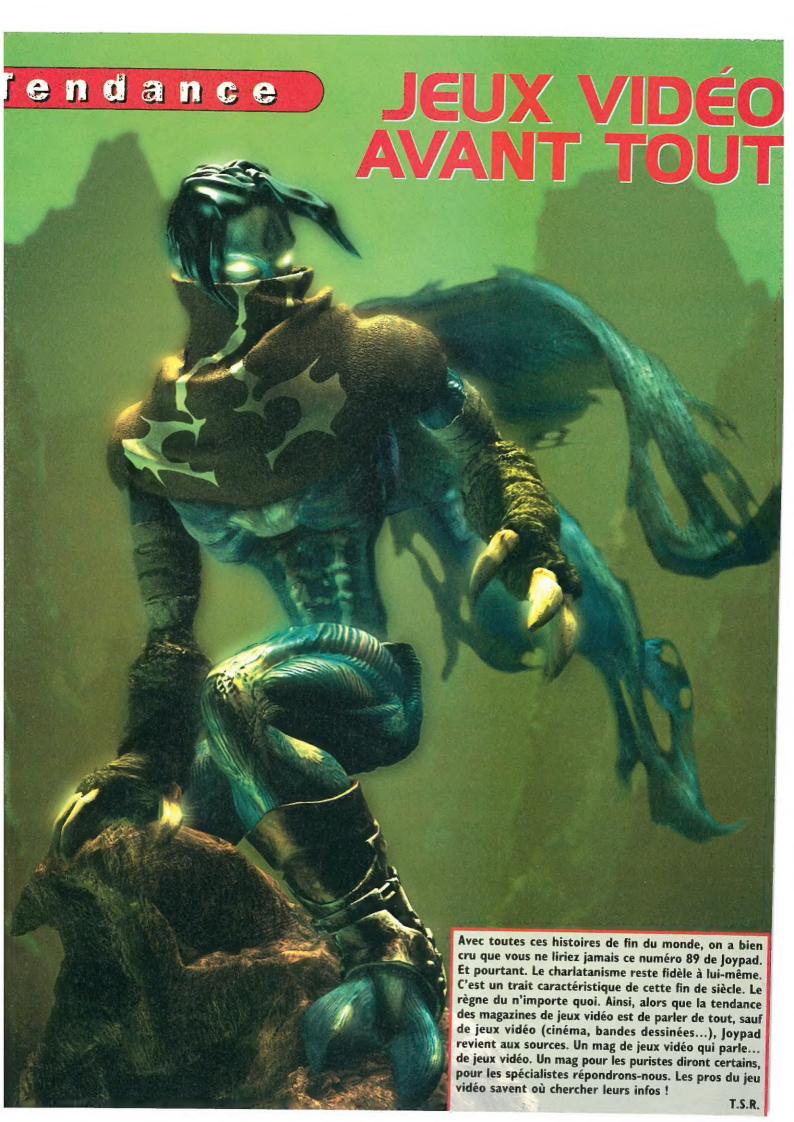












#### LES RENDEZ-V

lous les mercredis et samedis un démonstrateur vous perme le découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes es astuces des meilleurs jeux.



Ecoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et **gagnez** 10 jeux d'un seul coup et d'un seul!!



DEMONSTRATION

MERCREDI TER SEPTEMBRE

#### SAMEDI 4 SEPTEMBRE





DEMONSTRATION

MERCREDI 8 SEPTEMBRE

SAMEDI 11 SEPTEMBRE



Techniquement, Soul Reaver est l'un des jeux le plus ambitieux jamais fait sur PlayStation!



DÉMONSTRATION

MERCREDI 15 SEPTEMBRE

SAMEDI 18 SEPTEMBRE



Un jeu de course de Kart Fun, convivial, beau et rapide



DEMONSTRATION

MERCREDI 22 SEPTEMBRE

SAMEDI 25 SEPTEMBRE



Faites parler la puiss avec Castrol Honda Superbike Racing ! Ultru-réaliste, voici la première simulation de course en Super

CASTROL HONDA SUPERBIKE 20 circuits officiels ou urbains



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord!

M

Nouveau

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés!

Micromania reprend\* vos jeux PlayStation et Nintendo 6 · Voir conditions à la caisse



#### La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat! De nombreux privilèges avec la Mégacart et 5% de remise\* sur des prix canons !

\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

#### E

59 MICROMANIA RONCO Nonveau C. Ccial Auchan Roncy - 59223 Roncy

78 MICROMANIA PLAISIR Nonvean

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES

1 rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 75 MICROMANIA MONTPARNASSE 126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES 

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris

Métro Richelieu Drouot - RER Opera - Tél. 01 40 15 93 10

MICDOMANIA ITALIE 2

#### M

94 MICROMANIA BERCY 2 Nonveau C. C Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

54 MICROMANIA NANCY Nonveau

C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - Tél. 01 30 07 51 87 C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

#### RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers en Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C Cool Velizy 2 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C Cool St Questin Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-ryelines Tel. 01 30 43 25 23

91) MICROMANIA LES ULIS 2 C. Crial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Crial

#### o 75 MICROMANIA EOLE

Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nonveau C. Ccial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

#### 93 MICROMANIA PARINOR C Ccial Parinor Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2 C. Cried Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tel. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES - C. Coal Les Arcades Niveau Bas - 93606 Naisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA BELLE-ÉPINE C Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tel. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil liveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA CERGY - C (rial les 3 F

#### N

#### 21 MICROMANIA DIJON Nouveau

C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

#### 67 MICROMANIA MONTESSON Nonvi

C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

#### PROVINCE

08 MICROMANIA CAP 3000 C. Caal Cap 3000 - Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE C. Cciol Nice-Étoile - Niveau - 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES C. Carl Carretour Vitrolles i 3741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE

C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet/Garont 31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA MONTPELLIER (, Crigi Le Polygone

## ICROMANIA 1/2/11-12/2/=1/11/2

## Dreamcast

Venez jouer et découvrir les fabuleux jeux DREAMCAST



dans votre Micromania!



TRICKSTYLE

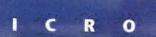






M

ROMANIA : partenaire de l'émission **TESTS** 





62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT C. Ccial Auchan - 62950 Nayelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA STRASBOURG C. Cital Place des Halles eau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**68** MICROMANIA MULHOUSE C. Ccial lle Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20 69 MICROMANIA ECULLY

Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**69** MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55



74 MICROMANIA ANNECY C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL C. Cool Mayol - 83000 Toulon - Tel. 04 94 41 93 04 83 MICROMANIA GRAND-VAR

C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



mm111111111





**CROMANIA NANTES** eavlieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

CROMANIA ORLÉANS ace d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

ROMANIA METZ SEMÉCOURT 💹 mécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

ROMANIA REIMS CORMONTREUIL ra-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76 ROMANIA LEERS

chan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

ROMANIA EURALILLE ralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

ROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58



sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis,

#### Avec panache!

C'est un mois faste. Dreamcast, PlayStation et Nintendo 64 se partagent équitablement la vedette. Les joueurs peuvent être sereins, la fin d'année devrait être particulier riche en sensations vidéoludiques. Enfin! Les éditeurs se réveillent et se pressent au portillon. Tiens, nous aussi on va jouer les Paco Rabanne : en fin d'année, va y'avoir de la casse au pays des éditeurs !



#### EVENEMENT

Reasasasady to rumble! Le meilleur jeu de boxe jamais créé dans l'histoire du jeu vidéo vient vous en mettre plein la vue. Une version Dreamcast



#### ÉVÉNEMENT

Disney revient sur le devant de la scène avec l'adaptation de Tarzan. Un titre haut de gamme pour les plus



#### REPORTAGE

Nous sommes allés prendre des nouvelles de Rayman 2. Merci, il va bien, très bien même.



#### NEWS JAPON

Notre duo cosmique Banana/Greg vous raconte des histoires incroyables de Japonais. Ce mois-ci, Squaresoft rafle la vedette.



#### NEWS EUROP

Dino Crisis s'apprête à tou casser. Jurassic Park vu par Capcom, ça ne rigole pas. On se demande si on rigole chez Capcom, d'ailleurs...



#### A fond sur la Dreamcas

Joypad est edite par la societe HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gerant, RCS NANTERRE B391341526. Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex tel : 014 134 87 75 fax : 014 134 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 l4 Siège de la redoction : Immeuble Detta 124 rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex Gerants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.

tur delegue adjoint : Pascal Traineau és : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY

carrectors to the control of the con

crétaire de redaction; Cécile Lando, Edwige Nicot rectrice; Viviane Fitas retaire; Laurence Geuffroy topaticipe à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Gregoire Hellot eg), Jean Santoni (Willow), Gregory Sziftrászer (RoHaN), Kendy Ty ndry, François Tarrán (Bwood) et Julien Chièze (Gollum), ur contacter la réaction; redacque @ club-intemet.fr mero Promevente: 08.00.19.84.57

Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

#### LA PUBLICITE

Directrice de publicite : Claudine Lefebvre (0I 4I 34 67 25) Directieur de clientele : Antoine Tomas (0I 4I 34 86 93) Assistante : Cécile-Marie Reye, Vanessa Gabriel (0I 4I 34 87 26)

#### SERVICE PROMOTION

Service PROMOTION
Priestrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Enc Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 5978 Lille Cedex 9
Tarifs Ian (III)\* France : 299 F, étranger batéau : 399 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

#### LE MINITEL

Service telématique 3615 Joypad Centre Serveur ; Nudge Interactive Animateur ; El Fredo assisté de Sephiroth

Photogravure : Champa, Compo Imprim Imprime par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant Distribution presse : Transports Presse

La Dreamcast est enfin là en Europe! Depuis le temps qu'on l'attendait! Pour que vous sachiez tou sur les jeux de la machine, nous vous avons concoci un supplément spécial. L'occasion de faire le point

sur la console la plus puissante actuellement sur le marché. Attention les yeux!



### Tests et Zooms



#### **ET PAD**

l'information pour it savoir et tout nnaître de la galaxie jeu vidéo. La vie lle aux rumeurs.



#### RCADE

nouvelle version de Tekken rait satisfaire les plus iciles adeptes du jeu combat. C'est en ade que ça se passe.



#### ZOOMS

Guitar Freaks a failli empêcher la rédaction de boucler ce numéro. Alors brûlez-le! Euh, non, jouez-y!



#### COTÉ PÉCÉ

Si vous voulez comprendre pourquoi Willow ne dort plus et râle, zou!, filez vite



#### TESTS

Non sans mal, Soul Reaver est arrivé à temps. Pour la peine, on vous l'a dépecé.



#### **ASTUCES**

Avec l'été, Kendy a pris des couleurs et les astuces reviennent en forme. Classe!

#### **PlayStation**

Aironauts (test) Assault Suit Valken 2 (zoom) Choro Q Wonderfour (zoom) Dokodemo Issyo (zoom) Fatal Fury Wild Ambition (zoom) Gardien des Ténèbres (test) G-Police 2 (test) Grandia (zoom) Guitar Freaks (zoom) Gungage (test) Legend of Mana (zoom) Mystic Dragoons The (zoom) Noir Yeux Noire (zoom) Pacapaca Passion(zoom) Pop'N'Tanks (zoom) Racing Lagoon (zoom) Rival Schools 2 (zoom) Soul Reaver (test) Speedfreaks (test) Vandal Hearts 2 (zoom) WipEout 3 (test) WWF Attitude X-Files (test)

102

114

148

138 147

134

148

142

150

150

150

150

Suppl.

Suppl

Suppl

Suppl

Suppl.

Suppl.

Suppl.

Suppl

#### Nintendo 64

Command and Conquer 64 (test)
Duke Nukem Zero Hour (test)
F1 World Grand Prix 2 (test)
Fighting Force (test)
J League 1999 (zoom)
Lode Runner (test)
Mario Golf 64 (test)
Monaco Grand Prix Simulation 2(test)
Shadowgate 64 (test)
Shadowman (test)
Superman (test)

#### Game Boy Color

Astérix et Obélix (test) F1 World Grand Prix (test) Lucky Luke (test) R-Type DX (test) Super Mario Bros Deluxe (test)

#### Dreamcast

Air Force Delta (zoom)
Buggy Heat (zoom)
Expendable (zoom)
Frame Grid (zoom)
Giant Gram (zoom)
King of Fighters 93 (zoom)
Seaman (zoom)
Shutokou Battle (zoom)
Soul Calibur (zoom)

### Hot! Hot! Hot! Hot!



### Tomb Raider 4

Lara Croft, vous vous souvenez?

Alors, voici ses nouvelles aventures,
hautes en couleur pour rattraper les
faux pas du précédent épisode. (p.16)



7 Lames

FINAL FANTASY VII + DARK PROJECT

GTA LONDON

169

4

2

4

W. A. S. W. S. J.				NEW	
SAMSUNG I	WD 700	TECTEUR 2	990 F		99 F
				CHILL COLLEGE	95 F
			- 5		29 F
NOUVEAUTES		FFRETS	9		99 F
		APLIN COLLECTOR	999 F	VOLANT+ PEDALIER.	
léphonez pour les tarifs		l films) uée vers l'or,Les temps	444 E	RETOUR DE FORCE 10	90 F
S DIEUX DU SURF		dernes, le dictateur, le kld., le		BALDUK 3 GAIL	349 F
URQUOI PAS MOI		jue, les lumières de la ville, les	- 1	BALDOK J GAIL DA LEGENDE DE LILE I LINGUE	199 F 349 F
S 55 JOURS DE PEKIN		x de la rampe, Mr Vendoux, ur	י		329 F
PLUS GRAND		à New York, l'opinion publique APLIN (3 films)		DUNGEON KEEPER 2	349 F
RQUE DU MONDE		ruée vers l'or, les temps	338 F	ENTRAINEUR 3	349 F
ISORI ET ES ARGONAUTES		dernes, le dictateur	- 1	F-22 LIGHTNING 3	TEL
UERRIER D'ACIER		TI (6 films)	699 F		
QUIPEE SAUVAGE		ir de fête, les vacances de Mr		NEW	
NIVERSAL SOLDIER		ot, mon oncle, playtime,		NEW	
AD BOYS	,	rade, trafic	338 F	COPPRET STREET FIGHTER 2 V (9 vol	) 400 F
BSOLUM DRTRESS		<b>TI</b> (3 films) ır de fête, les vacances de Mr	130 2	STREET FIGHTER 2: VOI 6	99 F
UDSON HAWK		ot, mon oncle,		vol 7	99 F
ES LUMIRES DE LA VILLE		MILY CLUB (3 films)	338 F	vol 8	99 F
ES FEUX DE LA RAMPE	Ľer	rvolée sauvage, jumanji,		vol 9	99 F 99 F
VISTER		afilda		CAPITAINE FLAM volume 1 à 13	991
A RIVIERE SAUVAGE ROFESSEUR FOLDINGUE		CHOLSON(3 films)	379 F	Partie II (7 vol.)	449 F
ABE		ilf, pour le pire et le meilleur, de mmes d'honneur	es	ESCAFLOWNE volume 1 à 6	1291
ATERWORLD		mmes a nomeea DDARD (3 films)		COFFRET SANKUKAI (9 vol.)	490
		mépris, les vacances de Mr	338 F	SANKUKAI volume 1 à 9	991
		lot, mon oncle	d	COFFRET X-OR (7 vol.)	390 F
			- 5	X-OR volume 1 à 9	99 f 199 f
		GAME B	OY N	COFFRET SAILOR MOON (4 vol.) COFFRET TOM SAWYER Partie   (6 vo	
				A PROPERTY OF THE PROPERTY OF	
	CERT C	OTIT BYING	MO F	TOM SAWYER volume 1 à 12	99 F
ONSOLE GAME BOY PO	CKET C	OULEUR 3	349 F	TOM SAWYER volume 1 à 12	,,, 99 F
DNSOLE GAME BOY PO	CKET E	CRAN COULEUR 4	199 F	TOM SAWYER volume 1 à 12	99 F
ONSOLE GAME BOY PO ONSOLE GAME BOY BA	CKET E	CRAN COULEUR 4 COULEUR 3	199 F 329 F	TOM SAWYER volume 1 à 12	991
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA	CKET E	CRAN COULEUR COULEUR	199 F 329 F 349 F	+ + + + •	) =
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA	CKET E	CRAN COULEUR COULEUR	199 F 329 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	691
ONSOLE GAME BOY PO ONSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA IPRIMANTE	CKET E SIQUE	CRAN COULEUR COULEUR	199 F 329 F 349 F 399 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	99 1 69 1 69 1
DNSOLE GAME BOY POODNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA APRIMANTE 20° SKATE BOARDING (CO)	CKET E SIQUE	CRAN COULEUR COULEUR  MONOPOLY	199 F 329 F 349 F 399 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	69 1 69 1 69 69
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA APRIMANTE 20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO)	199 F 249 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO)	199 F 329 F 349 F 399 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER	69 1 69 1 69 69
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA APRIMANTE 20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO)	199 F 249 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO)	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  ALONE IN THE DARK 2  ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM	<b>69</b> 69 69 69 69
DINSOLE GAME BOY POODNSOLE GAME BOY BANAME BOY CAMERA APRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN	199 F 249 F 99 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MOTOCROSS (CO)	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  ALONE IN THE DARK 2  ALONE IN THE DARK  BATTLE SPORT  CORPSE KILLER  DOOM  FIFA SOCCER	69 1 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA MPRIMANTE 20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) MATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO)	199 F 249 F 99 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) NOTOCROSS (CO) NBA JAM	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 99 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  ALONE IN THE DARK 2  ALONE IN THE DARK  BATTLE SPORT  CORPSE KILLER  DOOM  FIFA SOCCER  FLYING NIGHTMARE	= <b>69</b> 1 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BANDE BOY CAMERA  APRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) RATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UG'S LIFE (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO)	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 199 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  ALONE IN THE DARK 2  ALONE IN THE DARK  BATTLE SPORT  CORPSE KILLER  DOOM  FIFA SOCCER  FLYING NIGHTMARE  HELL	69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA IPRIMANTE: 20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UG'S LIFE (CO) US'S LIFE (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 149 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO)	149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 299 F 199 F 229 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  ALONE IN THE DARK 2  ALONE IN THE DARK BATILE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY	69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BAME BOY CAMERA  APRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) RATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) US'S LIFE (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 149 F 149 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO)	149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F	TOM SAWYER volume 1 à 12  ALONE IN THE DARK 2  ALONE IN THE DARK BATILE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE	69 1 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) US'S LIFE (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) ENTIPEDE (CO)	199 F 249 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO)	149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL	69 1 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UG'S LIFE (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) CENTIPEDE (CO) CONKER POCKET TALES (CO)	199 F 249 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO) POKEMON ROUGE (CO)	149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES	69 169 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BAAME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) CONKER POCKET TALES (CO) COOL HAND (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO)	149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF	69 1 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BAAME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UG'S LIFE (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) SENTIPEDE (CO) SONKER POCKET TALES (CO) CUTTHROAT ISLAND	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO) POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO)	149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 229 F 229 F 249 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATILE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96	69 1 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BAAME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) MATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) ECONKER POCKET TALES (CO) ECOL HAND (CO) EUTHROAT ISLAND DEFENDER + JOUST (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON BLEU (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (CO)	149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 249 F 249 F 249 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATILE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE	69 1 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) MATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) CONKER POCKET TALES (CO) COULTHROAT ISLAND DEFENDER + JOUST (CO) DONKEY KONG LAND 2	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MOTEZUMA (CO) MOTECUMA (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO)	149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 229 F 249 F 249 F 249 F 229 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE	69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 6
DNSOLE GAME BOY PO DNSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) MATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) CENTIPEDE (CO) CONKER POCKET TALES (CO) COULTHROAT ISLAND DEFENDER + JOUST (CO) DONKEY KONG LAND 2 DUKE NUKEM (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON BLEU (CO) PO UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO) RAT RESERVOIR (CO)	149 F 149 F 149 F 129 F 199 F 229 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 229 F 229 F 249 F 249 F 249 F 249 F 249 F 249 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT	69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DISOLE GAME BOY PODISOLE GAME BOY BALAME BOY CAMERA PRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) SENTIPEDE (CO) SENTIPEDE (CO) SUITHROAT ISLAND DEFENDER + JOUST (CO) SONKEY KONG LAND 2 DUKE NUKEM (CO) 1 WORLD GP (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO) RAT RESERVOIR (CO) RAZMOKETS (CO)	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 249 F 249 F 259 F 199 F 259 F 199 F 269 F 199 F 279 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BAAME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UG'S LIFE (CO) UG'S LIFE (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) CONKER POCKET TALES (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO) RAZMOKETS (CO) ROGER RABBIT	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 22	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT	59 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BAAME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UG'S LIFE (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER HOUST (CO) CONKER HOUST (CO) DONKEY KONG LAND 2 DUKE NUKEM (CO) I WORLD GP (CO) ROGGER (CO) GAME & WATCH GALLERY (CO) DONE ON THE MARCH CO) GAME & WATCH GALLERY (CO) DONE ON THE MARCH CO) COME ON THE MARCH CO (CO) COME ON THE	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO) RAT RESERVOIR (CO) RAZMOKETS (CO) ROGER RABBIT R-TYPE DX (CO)	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 22	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT SAMPLER 2 + 10 DEMOS	59 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BAAME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER WORLD (CO) CONKER WORLD (CO) DUNE NUKEM (CO) TO WORLD GP (CO) ROGGER (CO) GAME & WATCH GALLERY (CO) CONTINUE WAS COOLED (CO) COME & WATCH GALLERY (CO) CONTINUE WAS COOLED (CO) COME & WATCH GALLERY (CO) CONTINUE WAS COOLED (CO) CONTINUE & WATCH GALLERY (CO)	199 F 249 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F 199 F 229 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO) POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO) RAT RESERVOIR (CO) ROGER RABBIT R-TYPE DX (CO) SMALL SOLDIERS	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 229 F 199 F 229 F 22	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 1 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BAAME BOY CAMERA MPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) JUST A MOVE 3 JUST A MOVE 4 (CO) CONKER POCKET TALES (CO) COOL HAND (CO) COUTHROAT ISLAND DEFENDER + JOUST (CO) CONKEY KONG LAND 2 DUKE NUKEM (CO) TONKEY KONG LAND 2 DUKEM LAND (CO) TONKEY LAND (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO) RAZMOKETS (CO) RAZMOKETS (CO) SMALL SOLDIERS SPY HUNTER	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 249 F 259 F 269 F 269 F 279 F 27	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 69 69 69 69 69 69 69 69
DISOLE GAME BOY PODISOLE GAME BOY BALAME BOY CAMERA AME BOY CAMERA APRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) JOST A MOVE 3 JOST A MOVE 4 (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKEY KONG LAND 2 DUKE NUKEM (CO) 1 WORLD GP (CO) ROGGER (CO) SAME & WATCH GALLERY (CO) CODZILLA COEMON MYSTICAL LEGEND	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F 229 F 230 F 240 F 250 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) POCKET BOMBERMAN (CO) POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO) RAZMOKETS (CO) RAZMOKETS (CO) ROGER RABBIT R-TYPE DX (CO) SMALL SOLDIERS SPY HUNTER + MOON PATROL (CO)	149 F 149 F 149 F 129 F 149 F 229 F 199 F 199 F 229 F 229 F 249 F 259 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATILE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT SAMPLER 2 + 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 MN	69 1 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DISOLE GAME BOY PODISOLE GAME BOY BALAME BOY CAMERA AME BOY CAMERA APRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) ATTLE SHIP (CO) JOST A MOVE 3 JOST A MOVE 3 JOST A MOVE 4 (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER POCKET TALES (CO) CONKER FOCKET TALES (CO) CONKEY KONG LAND 2 DUKE NUKEM (CO) 1 WORLD GP (CO) ROGGER (CO) COME & WATCH GALLERY (CO) CONDILLA COEMON MYSTICAL LEGEND DERCULE	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (CO RAMPAGE 2 (CO) RAT RESERVOIR (CO) RAZMOKETS (CO) RAZMOKETS (CO) SMALL SOLDIERS SPY HUNTER + MOON PATROL (CO) SPY VS SPY (CO)	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 199 F 199 F 229 F 229 F 249 F 229 F 249 F 229 F 169 F 229 F 169 F 229 F 169 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATILE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT SAMPLER 2 + 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 MN	59 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
DNSOLE GAME BOY PODNSOLE GAME BOY BALAME BOY CAMERA APRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO) ATTLE SHIP (CO) RAIN DRAIN REAK OUT (CO) UST A MOVE 3 UST A MOVE 4 (CO) SENTIPEDE (CO) SONKER POCKET TALES (CO) COOL HAND (CO) CUTTHROAT ISLAND DEFENDER + JOUST (CO) SONKEY KONG LAND 2 DUKE NUKEM (CO) TOORIGO GER (CO) SAME & WATCH GALLERY (CO) SONDILLA GOEMON MYSTICAL LEGEND HERCULE HEXITE (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F 229 F 169 F 199 F 219 F 229 F 169 F 169 F 169 F 169 F 169 F 169 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (C RAMPAGE 2 (CO) RAZMOKETS (CO) RAZMOKETS (CO) RAZMOKETS (CO) SUPER MARIO BROS (CO) SUPER MARIO BROS (CO)	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 229 F 249 F 249 F 249 F 249 F 249 F 229 F 199 F 129 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATILE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT SAMPLER 2 + 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 MN	59 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69 69
ONSOLE GAME BOY POONSOLE GAME BOY POONSOLE GAME BOY POONSOLE GAME BOY BAAME BOY CAMERA  MIPRIMANTE  20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO)  MATTLE SHIP (CO)  RAIN DRAIN  REAK OUT (CO)  UG'S LIFE (CO)  UST A MOVE 3  UST A MOVE 4 (CO)  CENTIPEDE (CO)  COLHAND (CO)  CUTHROAT ISLAND  DEFENDER + JOUST (CO)  DONKEY KONG LAND 2  DUKE NUKEM (CO)  TOWNED GP (CO)  GAME & WATCH GALLERY (CO)  GEX (CO)  GODZILLA  GOEMON MYSTICAL LEGEND  HERCULE  HEXITE (CO)  HOLY MAGIC CENTURY (CO)	199 F 249 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 199 F 229 F 199 F 229 F 199 F 229 F 169 F 229 F 169 F 199 F 219 F 229 F 169 F 169 F 169 F 169 F 169 F 169 F	MONOPOLY MONTEZUMA (CO) MORTAL KOMBAT 4 (CO) MOTOCROSS (CO) NBA JAM NBA JAM (CO) OBELIX (CO) PITBALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO POKEMON ROUGE (CO) POP UP POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (CO RAMPAGE 2 (CO) RAT RESERVOIR (CO) RAZMOKETS (CO) RAZMOKETS (CO) SMALL SOLDIERS SPY HUNTER + MOON PATROL (CO) SPY VS SPY (CO)	149 F 149 F 149 F 149 F 229 F 199 F 199 F 199 F 229 F 229 F 249 F 229 F 249 F 229 F 169 F 229 F 169 F 229 F 169 F	ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK 2 ALONE IN THE DARK BATILE SPORT CORPSE KILLER DOOM FIFA SOCCER FLYING NIGHTMARE HELL IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE IRON ANGEL KING DOM: THE FAR REACHES PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96 PSYCHIC DETECTIVE RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT SAMPLER 2 + 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 MN	\$\begin{align*} \begin{align*} \begi

99 F

169 F

199 F

169 F

199 F

249 F

249 F

229 F

249 F

SIDEWINTER PRO VOLANT PUMA GT VOLANT+ PEDALIER.	995 F 629 F 499 F 090 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F	GIA LUNDON HIDDEN AND DANGEROUS MIDTOWN MADNESS NEED FOR SPEED 4 OFFICIAL FORMULA ONE 98 OUTCAST RALLY CHAMPIONSHIP 2000 RESIDENT EVIL 2 ROLLER COASTER TYCOON SIM CITY 3000 STARCRAFT: BLOOD WARS STAR WARS EP 1 LA MENACE FANTOME STAR WARS EP 1 RACER STAR WARS EP 1 LA MAGIE REVELEE	34 32 32 34 36 34 36 34 34 34 34 34
NEW	/ol.) 499 F	COFFRET DRAGON BALL Z la série TV FILMS DRAGON BALL GT volume 1 à 3	
STREET FIGHTER 2: vol 6 vol 7 vol 8 vol 9	99 F 99 F 99 F 99 F	COFFRET SAINT-SEIYA les films (3 vol) COFFRET SAINT-SEIYA la série TV Poseïdon La série TV Le sancturaire	
CAPITAINE FLAM volume 1 à 13 COFFRET CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	99 F 449 F 129 F	KEN LE SURVIVANT la série TV COFFRET ALBATOR 84 la série TV ALBATOR volume 1 à 7 COFFRET LA MYSTERIEUSE CITE D'OR (7 vo	d.)
ESCAFLOWNE volume 1 à 6 COFFRET SANKUKAI (9 vol.)	490 F	LA MYSTERIEUSE CITE D'OR volume 1 à 10	,

Cu.			_
	4	GRATIUT 3 DO	
	_	GIVATOTI	4
ALONE IN THE DARK 2	69 F	SHOCK WAVE T	0
ALONE IN THE DARK	69 F	SNOW JOB	0
BATTLE SPORT	69 F	SPACE HULK	Ó
CORPSE KILLER	69 F	SPACE PIRATE	0
DOOM	69 F	STAR BLADE	0
FIFA SOCCER	69 F	STATION INVASION	6
FLYING NIGHTMARE	69 F	STELLA 7	6
HELL	69 F	STRIKER	6
IMMERCENARY	69 F	SYNDICATE	6
INCREDIBLE MACHINE	69 F	TOTAL ECLIPSE	6
IRON ANGEL	69 F	VIRTUOSO	6
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	6
PEEBLE BEACH GOLF	69 F	WING COMMANDER 3	6
PSA TOUR GOLF 96	69 F	ZNADNOST	ć
PSYCHIC DETECTIVE	69 F		=
RETURN OF FIRE	69 F		
RISE OF THE ROBOT	69 F	MANETTE TURBO 6 BOUTONS	9
SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 F	ADAPTATEUR MANETTE SNIN	9
+ TEST MEMOIRE 15 MN	69 F	FLIGHT STICK (SIMULATION)	9

99 F BLUE SEED volume 1 à 8

NEON GENESIS EVANGELION volume 1 à 9

LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS

Tous les films à 99 F ou 129 F sont vendues par volume

volume 1 à 6

		NEO GEO
NEO GEO CD		NEO GEO POCKET
CONSOLE	1990 F	CONSOLE 3
AERO FIGHTER 2	199 F	BASEBALL STAR
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F	CHERRY MASTER
GALAXY FIGHT	199 F	KING OF FIGHTER R1
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F	NEO GEO CUP FOOT
KING OF FIGHTER 97	199 F	PUZZLE
KING OF FIGHTER 98	299 F	SAMOURAI SHADOWN
POWER SPIKES	149 F	TENNIS
RAGNAGARD	199 F	
SUPER SIDEKICK 2	199 F	NEO GEO CARTOUCHE
TWINCLE STAR SPRITES	199 F	CONSOLE 19
VIEW POINT	199 F	METAL SIUG X 16

199 F ACTION REPLAY PROFESSIONNEL
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)
ALIM + LOUPE + SACOCHE (CO, PO)
BATTERY PACK (GB POCKET) 229 F 149 F 99 F 99F

149 F

229 F

129 F

199 F

169 F

199 F

199 F

199 F

199 F

TARZAN

TETRIS DE LUKE (CO)

WARIO LAND 2 (CO)

YANNICK NOAH (CO)

TRACK'N FIELD

TUROK 2 (CO)

V-RALLY (CO)

ZELDA (CO)

TITI ET GROS MIINET (CO)

LE LIVRE DE LA JUNGLE

MEN IN BLACK (CO)

MILLIPEDE (CO)

MISSIL COMBAT (CO)

ISS

ISS 99(CO)

KLUSTAR

LOGICAL

MAYA (CO)

KILLER INSTINCT

GAME GEAR + 1 JEU Syndicate **JAGUAR** 

449 F 49 F

AUTRE

Theme park

## CEZ sames



#### PLAYSTATION CAPCOM GENERATION CASTROL HONDA SUPER BIKE JEUX USA METAL GEAR SOLID QUAKE 2 RAILROAD TYCOON 2 R.TYPE DELTA **369 F** 369 F 149 F 349 F 349 F STREET FIGHTER COLLECTION 249 F 349 F MAVEL VS STREET FIGHTER 349 F STREET FIGHTER COLLECTION 2 SYPHON FILTER JEUX JAP MONKEY HERO MONOPOLY+ MONOPOLY COMBAT 3 349 F CONSTRUCTOR + C MEMOIRE 499 F 349 F PAT ATTACK DE VOYAGE MOTO RACER 2 369 F 369 F 299 F O CRISIS VT MISSION 3 299 F 499 F CROC 2 TELEFOOT MANAGER 349 F DARK STALKERS 3 340 F RESIDENT EVIL 2 249 F 349 F 299 F IOCA TOURING CAR 2 NDIA 2 MULAN STORY 349 F 369 F DRAGON BALL FINAL BOUT RIDGE RACER IV ND OF MANA ROSS 2 TOMB RAIDER 3 NBA LIVE 99 NBA PRO 99 299 F 499 F +CARTE + MANETTE RIDGE RACER IV COLLECTOR 499 F TOMB RAIDER 2+C.MEMOIRE DREAMS 369 F RISK + SOURIS + SOLUTIONS UEFA CHAMPIONS LEAGUE 349 F 299 F 199 F SCHOOL 2 NEED FOR SPEED IV 369 F 369 F 299 F 299 F 359 F RIVEN OCEAN 2 NEL EXTREME 369 F 349 F 349 F RUNNING WILD 399 F EGYPTE URBAN CHAOS 369 F NHL 2000 ODDWORLD L'EXODE D'ARE 369 F 299 F SHADOWMAN SHANGHAI EVIL ZONE V-RALLY 2 349 F JEUX EUROPERNS FIFA 99 GEX CONTRE DR. REZ 369 F **369 F 369 F** A ICE HOCKEY OMEGA BOOST 349 F 349 F 200 F SHENT HILL I RESSURECTION DRA POINT BLANC 2 WILD ARMS G-POLICE 2 349 F SLAD STORM TEL 299 F POINT BLANC 2 + GUN WIPE OUT 1 GUNGAGE GUY ROUX MANAGER 99 349 F SOUTH PARK 329 F 340 KOURNIKOVR'S POOL PALACE SPEED FREAKS H COURT 299 F POPULOUS A L'AUBE DE LA X-MEN VS STREET FIGHTER 2991 + MEMO 379 F CREATION PREMIER MANAGER 98 299 F X-FILES HOT WHEELS TURBORACING 349 369 F STAR WARS EPISODE 1 **369 F** 349 F 369 F 369 F J.MADDEN 2000 KENSEI SACRED FIRST 349 F STREET FIGHTER ALPHA 3 ms 299 F 369 F 299 F AN ET ROBIN + K7 249 F KNOCKOUT KINGS 99 SIEGE BACQUET COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7 2 MANETTES SANS FILS ADAPTATEUR MULTIJOUEURS CABLE DE LIAISON GAME BOOSTER PLAYSTATION MANETTE TURBO MANETTE DUAL SHOCK CARTE MEMOIRE C. MEMOIRE 120 BLOCS PACK DE VIBRATION PRISE PERITEL RGB RALLONGE MANETTE SOURIS LE SEME ELEMENT LEGACT OF BAIN: SOUL REA LEGEND OF KARTIA LEGEND OF FORESTIA **D LINES** 299 349 349 F DY ROAR 2 + DUAL SHOCK +100 F de bon d'achat (2 bons d'achat de 50 F non cum de plus de 500 F (hors console)) 369 F IERMAN ERMAN FANTASY RACING LIFE 349 F 369 F 329 F 299 F 99 F 200 349 F 299 F 199 F 99 F 399 F LEGO RACERS VOLANT+PEDALIER+MONTRE VOLANT act labs + C.PSX PISTOLET BUNNY LE MANS 399 F 790 F 199 F 349 F 349 F MOVE 4 LES RAZMOKETS 269 F ₩2 LUCKY LUCKE 269 F 5 PROMO PSX JEUX NEUFS JAPONAIS CRASH BANDICOOT 2 GTA LONDON GUARDIAN CRUSADE 169 F MONACO GP 2 CROC TENCHU 149 F 129 F MOTO RACER NBA JAM EXTREME ON BALL Z FINAL BOUT 169 F TEKKEN 2 TEKKEN 3 DIARIC 169 F HERCULF 149 F 99 F JEUX NEUFS EUROPEENS HEART OF DARKNESS ISS PRO DEAD OR ALIVE 149 F 149 F 169 F 1**99 F** RILOGY TE MEMOIRE 169 F NEL QUARTERRACK OF DIE HARD TRILOGY TIME CRISIS POCKET FIGHTER ODD WORLD 169 F TOCA TOURING CAR 199 F DOOM 109 F J. MCGRATH S.CROSS+pad 169 F ALYPSE 149 F 129 F FIFA SOCCER 98 TOMB RAIDER 2 JONAH LOMHU RUGBY LEGACY OF KAIN MAGIC CARPET 169 F 99 F 99 F 169 F TOID 199 F RASCAL FINAL FANTASY 7 149 F 149 F TUNEL B1 E DREAM 149 F RAYMAN **199 F** 99 F 149 F FORMULA ONE 97 129 F VANDAL HEART 99 F 99 F RESIDENT EVIL +PAD FORMULA ONE 98 FORSAKEN X-MEN WWWF WARZONE SPORT 199 F 149 F MAGIC THE GATHERING 129 F 99 F MOVE 2 REVOLUTION X 140F MON ERTE ROUGE 99 F ROCK'N BOLL BACING 2 169 F G.POLICE MEDIEVIL STREET FIGHTER EX PLUS ALFHA **VICRAE RALLY** 149 F GRAN TURISMO 169 F 149 F MICKEY 169 F MICROMACHINES V3 SOARDERS 2 149 F GTA SOUL BLADE TAIL CONCERTO 169 F 149 F DREAMCAST CONSOLE + MANETTE MANETTE VMS VIBREUR JOYSTICK ARCADE CLAVIER VOLANT 1690 F 199 F 199 F 199 F 399 F 249 F BLUE STINGER 379 F TOY COMMANDER 379 F **SORTIE EUROPEENNE LE 23 SEPTEMBRE** MONACO GP 2 379 F NFL QUATERBACK 2000 379 F TES VOS PRECOMMANDES PAR TELEPHONE SPEED DEVIL 379 F TRICKSTYLE 379 F (un cadeau vous sera offert) SEGA RALLY 2 379 F **VIRTUA FIGHTER 3** 370 F SATURN JEUX JAP STREET FIGHTER ZERO 3 AU CHOIX JEUX FTOSHIDEN URA STREET FIGHTER ZERO 3 GEN WAR ON DRAGON LA HORDE NHL POWERPLAY STREET FIGHTER ALFA TION ON DRAGON NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F DARK STALKER GRID RUN MAGIC CARPET NASCAR 98 399F TEMPEST 2000 PGA TOUR GOLF 97 HEXEN HI OCTANE DEFCON 5 +RAM SCORCHER SHOCK WAVE 499 I DOOM FIFA 96 ALIEN TRUCCY TRASH IT TION + RAM NBA JAM EXTREM WORLD LEAGUE SOCCER AIDEN IRON MAN WORLD WIDE SOCCER 97 WRESTLEMANIA SLAM AND JAM BATTLE STATION RY 3 J.MADDEN 98 FIFA 98 NBA LIVE 97 991 SOVIET STRIKE BLACK DOWN FRANK THOMAS BIG HURT JACK IS BACK JEUX EUROPEENS NRA LIVE OR HASER AI 3 FORCE 3 9 9 F 199 F 199 F 199 F 249 F DEEP FEAR 02 RIVEN SHINNING FORCES 2991 NINTENDO 64 VOLANT + PEDALIER RALLONGE MANETTE FORCE 3 MEMORY CARD 4X + MARIO 64 ACTION REPLAY PRO. FORCE PACK VIBREUR 03 **790F** 399 F 99 F 399F MANETTE MEMORY CARD GAME BOOSTER EXTENSION DE MEMOIRE JEUX EUROPEENS COMMAND AND CONQUER DIDDY KONG RACING GOEMON MYSTICAL NIN IA NBA PRO 99 **NINTENDO 64** SUPER MONACO GP 2 399 F GOLDEN EYE 007 279 F DUKENUKEM: ZERO HOUR RDER 64 HEXEN EXTREME G EXTREME G2 NFL OBC 2006 TONIC TROUBLE 449 F 149 F ZELDA 399 F 399. 369 CHAK 369 F 399 F 299 F TUROK LYLAT WARS + KIT VIBRATION 299 QUAKE 2 UNTER TUROK 2 EL POLE POSTIONI 399 F **MARIO GOLF** F1 WORLD GP F1 WORLD GP 2 149 F 399 F V-RALLY 99 WIA RALLY RAMPAGE 249 F MARIO PARTY MICROMACHINES TURBO 199 F 'MAN 299 F 369 F RAMPAGE 2 WAVE RACE 369 8 249 F 10VE 2 10VE 3 299 F 399 F 399 F RE-VOLT 399 F 399 F 429 F FIFA 99 449 F WICKER SURFING 399 F 399 F 299 F MILO'S BOWLING SHADOWGATE FLYING DRAGON FIFA COUPE DU MONDE FORSAKEN WIPE OUT 64 WORLD DRIVER CHAMR 379 F WWF ATTITUDE WWF WARZONE 399 F 399 8 399 F MISSION IMPOSSIBLE PASSE TES IANIA 3D 399 F SHADOWMAN 249 F MONACO CP 2 399 F 199 F S WORLD OF 199 F WWF ATTTITUDE COMMANDES SUR NAGANO SUPERMAN F-ZERO X 399 F WWF WARZONE COURT TENNIS NASCAR OO SUPER MARIO 64 YANNICK NOAH YOSHIE'S STORY 249 F LE 399 F SUPERMARIO KART AJ 3615 ESPACE3 36, rue Rivoli 128, bd Voltaire PAR CORRESPONDANCE LILLE 44, rue de Béthune 75004 PARIS 75011 PARIS DOUAL TEL: 03.20.57.84.82 TEL: 03.20.90.72.22 (M° Hotel de ville ou St Paul) (M° Voltaire) 39, rue St Jacques Lundi: 13h-19h FAX: 03.20.90.72.23 TEL: 01.40.27.88.44 TEL: 01.48.05.42.88 Mardi au Jeudi: 10h30-19h30 Vendredi au Samedi: 10h30-20h TEL: 03.27.97.07.71 TEL: 01.48.05.50.67 Lundi au Samedi: 10h-10h SPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE Lundi au Samedi: 10h-19h 13h-19h CENTRE DE GROS Nº1 LILLE 2, rue de Faidherbe Mardi au Samedi: **59818 LESQUIN CEDEX** TEL: 03.20.55.67.43 VANNES 30, rue Thiers TEL: 02,97.42.66.91 Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30 10h19h Lundi au Samadi: 10h-19h E COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 CONSOLES ET JEUX PRIX Je loue sur: III PLAVSTATION N° Client(s) déjà client):..... ..... Age : ...... Ans ☐ NINTENDO 64 Téléphone :....

O SATURNI

□ DREAMCAST

is de port (jeux :25f - consoles & acc, 60f) par Collissimo ou por Chronomost:65f (polement hors CR) (equit polut total et cisa

READY 2 RUMBLE BOXING

EDITEUR: MIDWAY
MACHINE: DREAMCAST
DISPO: EUROPE OCTOBRE 1999

## Ready 2

## Rumble Boxing

### La claque!

#### PRÉSENTÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS

EN MAI DERNIER À L'OCCASION

DE L'E3, READY 2 RUMBLE

A CRÉÉ UNE BELLE SURPRISE.

PERSONNE NE S'ATTENDAIT

À VOIR DÉBOULER

SUR DREAMCAST

UN JEU DE BOXE AUSSI FUN

ET IMPRESSIONNANT.

UNE PETITE BOMBE QUI - FORT

LOGIQUEMENT - A MIS

TOUT LE MONDE K.O.!

outes les personnes présentes cette année à l'E3 vous le confirmeront : Ready 2 Rumble était LE titre Dreamcast incontournable du salon. Pourtant, a priori, rien ne destinait cette production - signée par une équipe interne de Midway - à connaître un tel accueil et autant d'enthousiasme. Car R2R n'était techniquement pas le plus impressionnant des jeux dévoilés (Soul Calibur lui volait sans problème la vedette), ni le plus original (les simulations de boxe, on connaît depuis belle lurette sur consoles). Par contre, question gameplay et sensations fortes, il enterrait de loin tous les autres titres présentés! Mais comment est-ce possible, me direz-vous? Que possède donc ce sacro-saint Ready 2 Rumble pour mériter tant d'éloges ? Eh bien... Hum, comment dire... Alors voilà : non seulement R2R possède un style graphique absolument génial mais, en plus, il s'avère ultra jouable, hyper accessible et propose un mix parfait entre arcade et simulation. Pas mal, pour la première simulation de boxe sur Dreamcast, non?



DU K.O.

Concrètement, paddle en main, les sensations éprouvées sur le ring sont vraiment géniales. Dès le premier match, on tombe en admiration devant la









Quand je vous dit que les coups portés font mal, ce n'est

#### **BIG BOSSE**



















Les esquives sont époustouflantes de réalisme. Mais il faut les placer avec un bon timing.

jouabilité aux petits oignons. Les commandes sont simples, bien pensées, et offrent une palette de coups, d'enchaînements et d'esquives/gardes incroyablement vaste. Vous pouvez, par exemple, éviter les coups adverses de huit manières différentes : quatre avec le flip gauche pour feinter les coups bas, et quatre autres avec le droit, pour les coups au visage! Question attaques, les possibilités sont, là encore, nombreuses. Toute la palette des coups classiques de la boxe est bien entendue présente, et ce du poing gauche comme du poing droit. Cependant, en plus des classiques uppercuts, crochets et directs (en tout une douzaine de coups de base), vous pouvez également effectuer de nombreux enchaînements très impressionnants, et diablement efficaces! Ces derniers s'effectuent soit de manière semiautomatique (avec Afro Thunder par exemple, si vous appuyez trois fois de suite sur X, le perso effectue une série de coups automatiques), soit en trouvant les bonnes combinaisons de touches, tout en respectant un timing précis. Enfin, très important, chaque boxeur possède une palette d'attaques spéciales dévastatrices. Pour les déclencher, les manips semblent assez simples et le rendu à l'écran s'avère vraiment réussi. Cependant, la version que nous avons eue entre les mains n'étant pas du tout finalisée,



Midway s'est offert les services du célèbre Michael Buffer, une véritable star outre-Atlantique. Ce commentateur est devenu célèbre notamment grâce à sa phrase fétiche : « Let's get ready to rumble ! »



De nombreux coups spéciaux donnent lieu à des effets de lumière qui amplifient leur dynamisme.





A chaque fois qu'un coup porte à pleine puissance, le mot Rumble s'affiche lettre par lettre à l'écran. Lorsqu'il est complet, appuyez simultanément sur les deux flips, et vous pourrez provisoirement porter des coups dévastateurs.

#### READY 2 RUMBLE BOXING



### LES AUTRES VERSIONS

■ Ready 2 Rumble est également prévu sur Nó4 (avec Ram Pack) et sur PlayStation. Ces deux versions s'avèrent fort logiquement beaucoup moins belles que la mouture Dreamcast. Par contre, elles devraient conserver leur fun et une jouabilité impeccable. Enfin, on l'espère... Ah oui, j'allais oublier : il semblerait qu'après avoir finalisé la version Dreamcast, l'équipe de Midway s'attelle au développement d'un Ready 2 Rumble sur... PlayStation 2 ! Une annonce qui demande cependant confirmation et dont nous vous reparlerons en temps et en heure... ■





### EMMANUEL VALDEZ LEAD ARTIST

Emmanuel Vaidez: Nous pensons que ce sport est sous-représenté sur console. Pourtant, la boxe est très populaire à travers le monde, et un jeu la mettant en scène s'adresse par conséquent à un très vaste public.

Au début, nous voulions développer un jeu de boxe qui soit rapide, fun et facile d'accès. Nous n'avons donc pas utilisé de licence officielle avec les noms de vrais boxeurs, mais nous avons plutôt focalisé sur le « Game design », Nous avons essayé de créer



des personnages au look sympa et au caractère très typé.

Avec Ready 2 Rumble, je crois que nous avons franchi un grand pas en créant des boxeurs très détaillés, possédant une forte personnalité qui les rend presque « vivants ».

Le mode Arcade constitue le cœur du jeu. Il vous permet d'incarner 16 boxeurs et de participer à une compétition. Le Championnat, quant à lui, permet de customiser et d'entraîner votre boxeur et de concourir pour remporter trois médailles différentes.

Il y a, bien évidemment, Punch Out, mais également 4D Boxing, Ring King et Legends of the Ring.

Non, aucun sportif n'a participé au développement du jeu.

Le staff de Ready 2 Rumble. De gauche à droite : Bert Farache, Mike Cuevas, Brian Johnson, Tina Hou, JR Salazar (au fond), Dave Wagner, Alesia Howard, Ian McLean, Emmanuel Valdez, Terry Bertram et Orpheus Hanley.

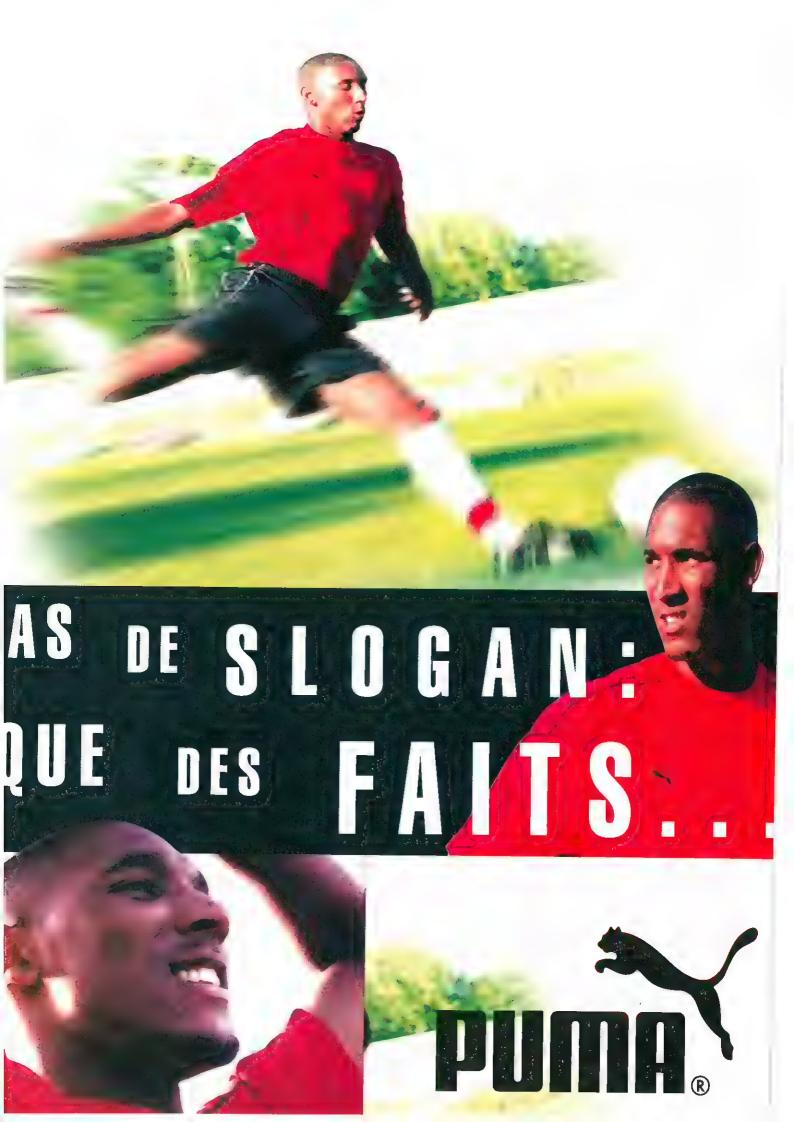
nous n'avons pas pu juger de l'étendue des possibilités offertes en matière de coups spéciaux. Mais gageons qu'elles seront énormes!

DES COUPS

QUI FONT MAL

Non content de proposer une palette de mouvements ultra riche, R2R offre également un rendu visuel quasi parfait. A chaque fois que vos attaques touchent l'adversaire, celui-ci réagit de manière crédible. Selon les cas, il se tord de douleur, trébuche, ou fait la grimace... Encore plus fort, au fur et à mesure qu'une avalanche de coups s'abat sur le pauvre bougre, son visage se turnéfie en temps réel. Au début, seuls quelques bleus apparaissent, puis les coquards les rejoignent, jusqu'à ce que les dents tombent, le tout accompagné d'expressions de visage tour à tour haineuses, douloureuses, colériques (chaque boxeur en possède plus d'une centaine!), et de bruitages parfaitement dans le ton! Devant une telle foule de détails réalistes, les matchs prennent une dimension encore jamais vue dans un jeu de boxe. L'impression de





#### READY 2 RUMBLE BOXING





Raging Rivera regarde d'un œil malicieux le pauvre Afro Thunder qui vacille sous les coups.



# THE REAL PROPERTY.

réalisme de chaque coup et de chaque réaction des boxeurs confère à R2R une ambiance unique. On a l'impression de faire corps avec son perso, et on en vient même à avoir mal pour lui, tant les impacts sont violents!

Pour venir « court-circuiter » cette violence, les développeurs ont choisi le parti pris de la dérision et de l'humour. Ainsi, tous les boxeurs possèdent un look cartoon bien décalé, et des attitudes largement exagérées. Chacun possède des mouvements ultra fluides, bourrés de détails et souvent très comiques. Grâce à cette ambiance décalée, R2R joue à fond la carte du second degré. Les affrontements sur le ring ne se prennent pas au sérieux, et chaque round donne lieu à des scènes comico-violentes tout à fait réjouissantes!

Vous l'aurez compris, Ready 2 Rumble s'impose sans conteste comme le meilleur jeu de boxe jamais développé sur console. Entre ses modes VS, Arcade et Championnat, ses 20 persos aux caractéristiques très différentes et sa palette de coups énorme, il possède tous les atouts pour plaire à un large public. Les fans d'arcades et les aficionados de simulations réalistes trouveront très certainement leur bonheur dans ce titre original, parfaitement réalisé et bourré de surprises. Un incontournable de la Dreamcast!

## VOIR VENIR LES COUPS

■ Parmi les six vues disponibles, les deux plus marrantes sont celles « à la première personne ». A l'image d'un doom-like, elles vous placent dans la peau d'un des deux boxeurs. Alors ok, elles ne sont pas très jouables, mais elles permettent de voir en détail le visage explosé de l'adversaire ! Trop cool...





#### GUEULES D'AMOUR

Au final, Ready 2 Rumble comportera 20 boxeurs. Malheureusement, la version que nous avons eue entre tes mains ne comportait que 8 persos jouables. Mais qu'importe, nous avons pu tout de même juger de la qualité de modélisation de chacun des combattants. Chacun possède sa personnalité, son style de boxe adapté à son look, ses mimiques et ses propos caractéristiques de force, de résistance, de rapidité et d'endurance. Bret, il y en a pour tous les goûts... De la femme fatale bien speed au Sumo, en passant par le bourrin décérébré, jusqu'au play-boy de service !



### ZERIDHIBUTR **Duke Zero Hour:** le premier jeu d'action aventure ntièrement en 3D sur Nintendo 64! maniabilité exceptionnelle, des graphismes en haute solution avec le ram pack 20 armes dévastatrices compatible rumble pack es aliens vont avoir un problème. Près de 30 niveaux à travers le temps. Jusqu'à 4 joueurs Il s'appelle Duke en écran splitté 3615 GT INTERACTIVE\* Ligne GT: 08 36 68 14 11\*

#### TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE

EDITEUR : EIBOS MACHINE : PLAYSTATION DISPO: EUROPE : FIN NOVEMBRE 99

## Tomb Raider

## la révélation finale



Le squelette semble manifestement prêt à prouver à Lara que le tranchant de son épée reste martel...

uai qu'on en pense, quoi qu'on en dise, la série des Tomb Raider soulève l'enthousiasme des foules. La passion liée à chacun des épisodes mettant en scène la belle Lara reste toujours phénoménale. En développement dans les bureaux de Core Design, en Angleterre, depuis 98 (TRIII n'était pas encore sorti), ce nouvel épisode, que nous nommerons TRIV par souci de simplicité - même si ce n'est pas là le titre qui convient — se veut riche en changements et en surprises. La refonte du jeu s'est effectuée par petites touches, par un ensemble de petites idées qui, cumulées, modifient subtilement la façon d'appréhender le jeu. Explications.





LARA REVIENT. ET ELLE SEMBLE ETRE

EN FORME. DEPUIS QUELQUES

ANNÉES, DÉJÀ, LA RENTRÉE ET

L'ANNONCE D'UN NOUVEAU TOMB

RAIDER NOUS RENDENT FÉBRILES.

VOICI UN APERÇU, PLUTÔT

COMPLET, DE CE QUI NOUS ATTEND,

CETTE FOIS-CI...

Dans TRIV, toute l'aventure se déroule en Egypte. C'est une volonté délibérée qui permet ici une plus grande unité. Les recherches effectuées pour coller le plus possible à la réalité — à grands renforts d'encyclopédies, de CD-Rom culturels et d'ouvrages illustrés — devraient permettre à Lara d'évoluer dans un univers d'une grande richesse. L'atmosphère particulière dégagée par l'Egypte (un des endroits les plus appréciés des fans de Tomb Raider 1) reste toujours aussi magique et c'est avec plaisir que vous évoluerez dans le temple de Karnak, la vallée perdue ou au milieu des grandes pyramides...

Dans TRIV, Lara joue les profanateurs et s'empare d'une amulette cachée dans le temple de Seth, le dieu des tempêtes et de la violence. En faisant cela, elle li-

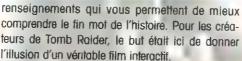


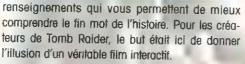
Voilà manifestement une salle dans laquelle se trouve une énigme à résoudre. Dans quel ordre faut-il appuyer sur ces

bère la puissance maléfique de cette divinité d'un autre temps. Tout devient subitement particulièrement comptexe. A la veille de la fin du millénaire, le pouvoir de Seth semble se rapprocher de plus en plus de la Terre, menant inexorablement celle-ci à sa destruction. Jean-Yves, un ami proche (et français) de Lara explique alors à notre héroïne qu'il lui faut annuler la malédiction en invoquant Horus, le dieu faucon, frère ennemi du dieu Seth. Une histoire de famille qui pourrait bien mal finir... Dans l'histoire de l'Egypte ancienne, ces deux divinités étaient rivales et c'est ici le seul moyen de conjurer le sort. C'est ce qu'on appelle se mettre la pression toute seule...

Dans TRIV, le jeu tourne autour de l'histoire. Contrairement à Tomb Raider III, dont les niveaux ont été créés avant même que le scénario ne soit pensé, l'histoire prend cette fois une place primordiale. Vous évoluez de façon ininterrompue dans le jeu - on nous promet des scènes de transition qui remplaceront les écrans de chargement – et glanez, au fur et à mesure, des











musicien Nathan Mc Cree, qui s'est occupé des trois premiers épisodes, laisse ici sa place à Pete Connelly (sur la photo). D'une manière générale, TRIV renferme beaucoup plus de musiques et de voix



Le cadre de l'Egypte permet de créer des environnements graphiques de toute beauté.

A chaque nouvel épisode, des améliorations sont incluses dans le jeu. Elles sont parfois subtiles, je vous l'accorde, mais la volonté affichée de Core Design est de proposer ici un jeu plus riche, question détail, et moins vaste que le précédent épisode. TRIV se veut volontairement plus linéaire, avec des niveaux moins grands, dans lesquels il y a peu de risques de se perdre, mais qui vous obligent à résoudre un plus grand nombre d'énigmes. Toutefois, conscient de la difficulté exagérée du précédent épisode, les développeurs ont, cette fois-ci, cherché à rendre le tout accessible.

Côté atmosphère, l'un des points très importants de cette mouture, les effets de lumière ont désormais une place primordiale. Les alternances de clair obscur donnent à Tomb Raider IV un cachet unique. Une gestion des lumières dynamique qui plus est! Lara pourra ainsi se saisir d'une torche accrochée au mur pour continuer sa progression dans les dédales enténébrés. A ce titre, l'interaction avec les différents élémerits du décor se révèle plus poussée ici. Il sera désormais possible d'agir sur de nombreux éléments du décor. Une façon habile de renforcer l'impression d'immersion dans l'aventure! D'autant qu'on aura désormais moins de mal à suivre t la belle Lara qui, pour ce nouvel opus, a subi un sacré lifting... tout en conservant l'essentiel de sa personnalité en termes de bonnet D. Utilisant la technique du «one skin», traduisez : une seule peau, Lara Croft est désormais moins géométrique. De plus, le nombre de polygones composant la belle a aussi considérablement aug-

menté. Conclusion, les ron-

TRIV donne une idée du style que Core Design veut désormais adopter pour sa série





deurs ont désormais l'allure de rondeurs et non plus d'angles géométriques ! Lara a même un plus beau derrière, avec des fesses rebondies et non carrées, ce dont les programmeurs ne sont pas peu fiers! TRIV se déroule principalement en intérieur. Les stages en extérieur ont été volontairement mis de côté. L'accent est ainsi porté sur la résolution de puzzles et le sentiment d'oppression que procurent les endroits dit fermés. La totalité du jeu se déroulant en Egypte, un soin tout particulier a été apporté à la palette de couleurs, limitée (avec des dominantes jaunes, marron, grises et noires) mais utilisée au mieux. Enfin, signalons qu'il y aura ici beaucoup moins de «blocs» que dans les précédents épisodes. L'environnement se veut plus réaliste et le carré - ou plus précisément le cube - semble être passé de modè, chez Core Design. Une fois encore, le souci du détail, le réalisme de certaines architectures visent à rendre l'univers de Lara plus crédible et à mieux immerger le joueur. L'objectif semble clair: nous faire vivre une aventure, nous faire partager une expérience unique. Ne serait-ce pas là l'esprit du premier Tomb Raider?

#### TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE





Martin Gibbins, programmeur, s'est occupé plus spécifiquement de la mise en place de certains pièges et de l'amélioration globale du moteur de TRIV.

La jouabilité reste une problématique majeure. Dans TRIV, les habitués retrouveront leurs marques. La palette de mouvements de Lara a été augmentée (elle possède une quarantaine de mouvements principaux) mais les commandes restent les mêmes. On remarquera surtout la possibilité qu'a Lara, désormais, de s'accrocher à une corde. Elle peut ainsi se balancer, pour gagner en amplitude et atteindre une plate-forme éloignée ou bien encore grimper ou se laisser glisser, selon les circonstances

La jauge de course, qui permet à Lara de piquer un sprint pendant quelques secondes, a été conservée. En ce qui concerne les blocs à pousser, à tirer, etc., eh bien, réjouissez-vous : ils ont disparu. Qu'une frêle jeune femme réussisse à déplacer des pierres d'une demi-tonne m'a toujours paru un peu farfelu de toute façon... L'utilisation de véhicules reste ici possible, fort heureusement, et Lara pourra piloter, entre autres, une moto (un side-car plus exactement mais, a priori, personne ne monte avec elle) ou encore une Jeep.

Quant à l'utilisation des objets, une grande nouveauté fait son apparition : celle de pouvoir en combiner plusieurs entre eux. Par exemple, il semble possible d'attacher une lampe électrique à un fusil. Nous verrons bien à quoi cela peut servir... La plupart des bonnes vieilles armes de TRIII sont toujours disponibles (fusil, Uzis, lance-grenades, etc.). Seule une nouvelle arme vient s'ajouter : l'arbalète. Cette dernière, contrairement à ce que l'on pourrait croire,



Sous la trappe, de l'eau. Et sous l'eau ?...

## OUTILS DE DÉVELOPPEMENT

Les logiciels utilisés pour l'élaboration de TRIV ont permis la modélisation puis la mise en mouvement des différents personnages, animaux ou monstres inclus dans le jeu. Voici quelques images qui vous montrent à quel point tout cela est précis et compliqué. Il faut calculer le nombre d'images nécessaires à tel ou tel mouvement, décider du nombre de textures à utiliser, assembler des centaines de polygones. Des centaines d'heures de travail accomplies par une équipe d'une quinzaine de personnes.





ne servira pas - ou peu - à tuer les adversaires. Elle sera en fait principalement utilisée lorsqu'il faudra déclencher un mécanisme alors que ce dernier est difficile d'accès. A cet égard, l'utilisation des jumelles, qui permettent de zoomer et de mieux distinguer certains éléments du décor, pourra s'avérer très utile.

Destiné à un large public, TRIV se révèle volontairement moins difficile que l'épisode précédent. L'utilisation des cristaux de sauvegarde peut s'effectuer au bon gré du joueur et, lorsque vous êtes vraiment coincé, vous pouvez toujours jeter un coup d'œil au journal que tient Lara. Ce dernier, auquel vous avez toujours accès, renferme tous les indices que vous avez découverts pendant le jeu. De plus, une section spéciale «tips» vous fournit des indications lorsque vous ne parvenez pas à résoudre une énigme. Ainsi, Lara vous indique qu'il y a peut-être un système de poids à découvrir ou qu'il serait bon d'utiliser de l'eau . Cela se révèle très pratique mais, en même emps, cela à un prix. En effet, les joueurs qui ne se 'éférent pas aux indices sont récompensés en décourant des choses qui disparaissent aux yeux des oueurs moins tenaces, comme des morceaux de cartes qui, combinés, vous donnent un aperçu plus clair du niveau dans lequel vous vous trouvez.



e verdict? Ce n'est que lors du fest que nous ous le donnerons. Nous ne pouvons ici que faire s suppositions qu'autorisent nos premières imressions. Honnêtement, ce nouvel épisode de omb Raider semble assez prometteur. Plus imple d'accès, davantage axé sur la résolution <mark>'énigmes... il devrait se révéler, au final, moins</mark>









frustrant et plus prenant qu'un TRIII. Une trentaine d'ennemis vous attendent ici. Parmi ceux-ci, les humains ont la possibilité de vous suivre où que vous afliez, répétant derrière vous chacun de vos



gestes (sauts, monkey swing, etc.). Les crocodiles sortent de l'eau, les morts vivants (squelettes et autres momies rendus à la vie par le pouvoir de Seth) ne peuvent être tués... Il y a ici une pression supplémentaire et le sentiment d'oppression qui en résulte oblige à agir vite et bien, si l'on veut survivre. La possibilité qu'a Lara de viser en vue subjective est également un plus. Cela permet d'être plus précis et de mieux appréhender une scène. Remarquez, à cet égard, que le système de visée automatique a disparu. C'est à vous, d'abord, de faire le point sur un objet ou un ennemi pour le «locker». Alors, se pourrait-il que le dernier Tomb Raider de la PlayStation soit également le plus réussi ? Ce n'est pas impossible...

#### ET LA VERSION PC?

les photos que nous possédons de la version n'est pas du tout le même.

Histoire de vous en montrer le plus possible - PlayStation - voici quelques Images issues de et parce qu'elles complètent avec bonheur la version PC de TRIV. Bien entendu, le rendu









TARZAN

EDITEUR SONY C.E. MACHINE PLAYSTATION DISPO. EUROPE NOVEMBRE 99

## Orzon

La nouvelle offensive Disney





APRÈS AVOIR FAIT SES PREUVES,

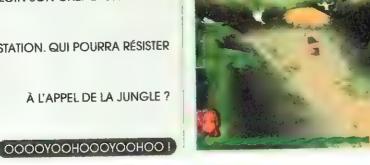
AVEC HERCULE ET A BUG'S LIFE,

DISNEY INTERACTIVE REVIENT SUR LE

DEVANT DE LA SCÈNE AVEC TARZAN,

DE LOIN SON CHEF-D'ŒUVRE SUR

PLAYSTATION. QUI POURRA RÉSISTER





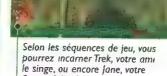
a jungle, large étendue vierge où la flore dense protège encore du regard des hommes une faune variée et élégante. Dans ce sanctuaire aux mille beautés en voie d'extinction, la vie suivait son cours, bercée par l'inexorable bal des astres. C'est beau, non ? On aurait presque la larme à l'œil. Ainsi, du plus petit marcassin au plus massif pachyderme, chacun trouvait son rôle dans cette fresque aux origines ancestrales. Pourtant, depuis quelque temps, la tribu des gorilles semblait marginalisée. L'homme, ce mammifère si étrange, se trouvait bien évidemment à l'origine du bouleversement. Pleine de tendresse et de pitié, une mère gorille avait, en effet, recueilli un adorable chérubin âgé d'à peine quelques lunes, un enfant que le destin avait fait échouer au



Les phases de poursuites vous obligeront à maîtriser vos nerfs. Aussi stressant que captivant

connaîtrait jamais. Mais bientôt, loin des moqueries, cette mère de la providence pourrait se montrer fière de son fils, fière de son Tarzan, le nouveau roi de la Jungle! Et, cette fois, c'est sans Christophe Lambert. Après s'être plongés dans l'œuvre de Victor Hugo et de son célèbre sonneur de cloches, les artistes de Disney se sont, cette fois-ci, librement inspirés du roman d'Edgar Rice Burroughs et de son valeureux homme-singe. Disney ne pouvait, en effet, pas passer à côté de ce « monument » de la culture populaire, tant, depuis décembre 1911 (date de parution du premier manuscrif), Tarzan, ce héros valeureux, n'a eu de cesse de passionner les foules que ce soit dans les séries-magazines, puis en roman (24







tomes, ouah !), au cinéma (où pas moins de 62 films lui sont consacrés), sans oublier les téléfilms et les séries TV (12 au total). Cette fois, c'est sur PlayStation que l'homme-singe débarque. Alors, même si ce jeu de plates-formes ne devrait pas, contrairement au dessin animé, imposer de nouveaux standards en termes d'animation et de graphisme, ce Tarzan version 3Difiée s'annonce plutôt intéressant.

future dulcinée.

#### BIENVENUE

DANS LA TUNGLE



n ce moment même, de l'autre côté de l'Atlantique, le film Tarzan réalise un carton au box-office américain. Le dessin animé a ainsi déjà rapporté près de 158 millions de dollars aux Etats-Unis (soit plus de 950 millions de nos francs!), ce qui le place, dès maintenant, au 56° rang du box-office U.S. de tous les temps. Un succès sans précédent depuis le magistral Roi Lion qui occupe, quant à lui, le 4° rang du box-office international de tous les temps! Pour Disney Interactive, l'enjeu et la pression entourant l'adap-

fation vidéo-ludique de Tarzan étaient donc très importants. Forts des expériences accumulées avec Hercule et A Bug's Life, les développeurs ont pu se lâcher complètement et tenter de firer le meilleur de la PlayStation. Dès les premières minutes de jeu, la richesse des environnements graphiques est saisissante. Intégralement représentés en 3D, les décors et autres personnages brillent par la finesse de leurs traits et le soin apporté aux détails (merci à la haute résolution et au lissage des textures). Excessivement proche de l'esthétisme du film, le jeu vous entraîne au fin fond d'une jungle luxuriante. Au fil de l'aventure, vous serez amené à quitter la jungle pour visiter, par exemple, un campement de chercheurs ou encore partir délivrer vos amis sur un navire de braconniers. Tout simplement le plus beau jeu Disney à ce jour. Il aura fallu du temps, au géant de l'animation, pour créer l'événement dans le domaine du jeu vidéo. Bien que le jeu soit intégralement en 3D, il s'agit ici d'un système de déplacement « à la



A défaut d'être vraiment variés, les environnements graphiques sont détaillés et enchanteurs.



#### TARZAN







Sur le dos de Tantor, il faudra mieux foncer dans le tas. Finesse quand tu nous tiens.

#### LE FILM EN AVANT-PREMIÈRE

I farzan s'annonce comme l'un des meilleurs et en fout cas l'un des plus beaux films d'animation de Disney. Un style graphique excessivement riche et très proche du fantastique Mononoke Hime (les studios Ghibli), cela ne se regarde pas.. on s'en délecte. Alors, lorsque le jeu vous offre la possibilité de gagner des séquences du film en bonus (plutôt bien compressées, en plus), en bien, on ap-

plaudit et on donne tout pour parvenir à ses fins! Comment? Tout simplement, en dénichant les 6 lettres composant le nom T.A.R.Z.A.N.! Voilà, si, au début, cela ne relève pas de l'exploit, par la suite, Il va falloir vous accrocher. Mais découvrir le film en exclu' (enfin, pas tout, mais je peux vous assurer qu'il y a de quoi voir), c'est plutôt intéressant, vous ne trouvez pas ? Nous, si!





Pandemonium ». Comprenez par là que vous devrez perpétuellement suivre un chemin établi et vous ne pourrez donc pas explorer à votre guise les moindres recoins des lieux. Frustrant? Hum, peut-être un peu, au début de l'aventure, mais, par la suite, avec de fréquents changements de caméra et la présence de nombreux embranchements, la monotone règle du « j'appuie en avant, je saute, hop, j'évite un babouin et je continue toujours tout droit » est vite brisée

#### TARZAN À TOUT FAIRE

ise à part la belle plastique du jeu, Tarzan (il est question du jeu, ici, pas du gars au teint basané qui passe son temps à vociférer un cribien stressant) propose un large panel de situations qui viennent souvent redonner du rythme à votre aventure. Tout débute alors que vous n'étiez









#### TARZAN



Au sein du navire des braconniers, vous devrez libérer tous vos frères d'adoption.

C'est trop bien d'être dans la jungl



qu'un pitit Tarzounet encore inconscient. Dans ces premiers niveaux, il s'agit, en fait, de vous familiariser en douceur avec l'environnement et le gameplay général du jeu. Très efficace et assez divertissant. Ainsi débutent les premiers slaloms sur les larges baobabs (des phases très proches d'un Sonic Adventure en un peu moins rapide tout de même), puis se profile l'indispensable séance de balancé de liane en liane. C'est à ce moment que vous remarquerez probablement les efforts consentis au niveau du

travail d'animation. Courir, s'agripper aux troncs des arbres, gravir une falaise abrupte, exécuter un plongeon magistral, se servir d'un rhinoceros pour rebondir, rien de plus aisé pour notre ami le roi de la Jungle Cependant, arrive le temps de quitter la plate-forme, pour découvrir des séquences de poursuites rappelant fortement les péripéties de

#### MOI TARZAN, TOI GAME BOY COLOR

■ Comme le roi de la jungle, alias Tarzan, est un homme bon, outre la PlayStation, il a décidé de faire aussi retentir son célèbre cri sur Game Boy Color (édité par Activision, cette fois-ci). Dans cette version, vous retrouverez les mêmes niveaux que sur 32 bits. Donc, attendez-vous à une aventure plutôt variée. Bondir de liane en liane, éviter d'être piétiné par une horde d'éléphants en furie, échapper aux redoutables chasseurs deviendra vite une seconde nature pour vous, le nouveau fils de la forêt ■







Crash Bandicoot ou celles de Mickey dans Mickey Mania, ce qui ne nous rajeunit pas... enfin, surtout Willow. A détaler devant un troupeau de pachydermes hystériques ou à échapper à une meute de babouins agressifs.. c'est évident que vous ne trouverez pas le temps de vous ennuyer. Surtout qu'au cours de certains niveaux sur la quinzaine proposée (sans compter les stages bonus), il sera possible d'incarner Trek, votre ami le singe espiègle ou encore la toujours si sexy Jane en personne. Puis viendra l'âge adulte et Tarzan devra alors combattre réellement et défendre les siens à coups de lance. Alors, bien évidemment, la difficulté d'ensemble n'est pas des plus insurmontables, mais il est certain que les joueurs chevronnés ou les simples fans du dessin animé, trouveront là un jeu agréable et dépaysant. Quant aux autres, ils comprendron que, comme toutes les productions Disney, le titre est destiné avant tout à un public jeune

Sauter de liane en liane, c'est un peu la marque de fabrique de Tarzan. Quelle classe.





## Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D





PlayStation.

En avant-première chez DIF



**fout savoir su** nouvelle console Sega

Dreamcast.



Decouvrir le pro officiel des sorti

**Dreamcast** 





Dreamcast

#### Renseigne-toi dans

#### ta boutique Difintel. N'1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

150	
ANCE	
(By	04 79 81 00 1
ag en-Bresse	04 74 23 13 9
Rey Voltaire	04 50 40 43 4
Uny	03 23 38 00 1
	03 23 79 08 8

PlayStation

FRANCE/DOM-TOM

BELGIDUE

PORTUGAL BELGIONE Rayman 2, the

L'un des personnages

Rayman 2.4

les plus connus de

l'univers viaéo-ludique

foit son retoour!

Beneficient des

copacites technolo-

giques des nouvelles

consoles, Rayman 2

peut réussir l'ambilleux

pari de foucher

egalement las

core-gamers.



les maîtres de la 3D

## Great Escape



Certains personnages ont des réactions inhabituelles : celui-ci, par exemple, fuit des que vous lui faites face,



EDITEUR: UBI SOFT
MACHINE N64, PLAYSTATION,
DREAMCAST
SORTIE PREVUE: OCTOBRE 99 (N64),
DEBUT 2000 (DREAMCAST, PLAYSTATION)

ascotte d'Ubi Soft, premier ambassadeur de la plate-forme sur PlayStation, Rayman aura mis près de 4 ans avant de faire son come-back. Et il a bien changé! Son univers s'est étoffé, il prépare son arrivée à la télévision mais surtout il passe à la 3D. Et de fort belle manière. Débuté il y a 2 ans, le développement de Rayman 2 aura mobilisé de vastes ressources et une centaine de personnes toutes versions confondues. Graphistes, animateurs, programmeurs... tous ont travaillé d'arrache-pied pour restituer le monde traditionnel et coloré de Rayman le plus fidèlement possible, tout en lui donnant cette dimension supplémentaire. Le pari semble d'ores et déjà réussi.



Passer de la 2D à la 3D n'est pas facile. Surtout lorsqu'il s'agit de garder une esthétique telle que celle de Rayman. Heureusement, la plate-forme, action fait partie des genres qui ont connu le plus de succès après cette conversion. Plus encore, elle en a tiré avantage. Rayman 2 n'échappe pas à la règle. Après y avoir joué, une chose est claire : on en oublie presque que le personnage a connu ses premières aventures en 2D, à croire qu'il est né à notre époque polygonale! Pour ce qui est des grandes lignes du scénario, nous sommes en terrain connu. Rayman repart à la rescousse de ses nombreux amis, qui ont été emprisonnés par des pirates-robots, membres d'une organisation prévoyant de les vendre à un cirque intergalactique. Par la même occasion, il devra collecter les 4 Eclats d'Ame de Polochus, l'Esprit







Les scènes de vitesse et d'adresse sont assez nombreuses et variées.

du Monde, pour accéder finalement au big boss de toute l'affaire. C'est un peu classique et plat, certes, mais ce n'est qu'un prétexte à une aventure qui promet des sensations variées, de l'humour et de nombreux ingrédients fort sympathiques.

#### Un univers enchanteur

Ce qui impressionne le plus, de prime abord, c'est l'achèvement technique auquel sont parvenus les développeurs de Rayman 2. Nom d'un chien, c'est extraordinaire de beauté! Surtout sur N64, il faut bien l'avouer, où, pour reprendre les propos de Michel Ancel (créateur de Rayman et directeur du projet Rayman 2) : «Faire quelque chose qui ne soit pas trop flou est plutôt difficile»! C'est bien simple : à la résolution près, il ont obtenu un rendu très proche de la version PC. L'utilisation de l'extension 4 mégas (Ram Pak) y est pour beaucoup mais plus encore le talent des artistes qui ont créé les textures. Tout en utilisant peu de couleurs, ils sont

#### Rayman

## Le graphisme extraordinaire charme dès les premières images

parvenus à rendre un aspect organique et vivant aux décors. La beauté des couleurs et le soin apporté à la modélisation des éléments donnent un cachet tout particulier à Rayman 2, proposant enfin au joueur de découvrir un monde de rêve, qui, bien que cartoon, fait presque réel! On ne distingue pas les liaisons de textures, les facettes de polygones, bref, l'aspect artificiel des univers 3D tels que nous les avons connus jusqu'à aujourd'hui semble avoir boudé Rayman 2. Et tant mieux!

#### **Un gameplay** réglé en détail

Forêt paradisiaque, souterrains bouillonnants de lave, bateau pirate... En tout, c'est une cinquantaine de niveaux qui vous attend. Si Rayman 2 est avant tout un jeu d'action, le souci de variété s'est manifesté à plusieurs niveaux. Outre la richesse graphique, le jeu est aussi bourré d'humour, avec de nombreux personnages insolites. Le joueur devra de temps à autre faire appel à la réflexion pour comprendre certaines mécaniques de jeu, mais jamais se creuser le crâne des heures pour résoudre une énigme. Enfin, les capacités mêmes du personnage ont permis de proposer des challenges différents et motivants. Courir, sauter, grimper, nager, escalader, planer, etc. sont autant d'actions possibles, classiques, auxquelles s'ajoutent des phases de gameplay particulières, comme du ski nautique tiré par un serpent marin ou encore une chevauchée effrénée à dos de missiles à pattes...





D'abord prevu sur N64, puis sur Playstation, Rayman 2 est également en cours de développement sur Dream-east. Cette dernière version, dont nous n'avons vu que peu de choses promet d'être aussi fine et aussi pelle que la versión PC, ni plus; ni moins. Mais plus encore. Ubi Soft vient de recevoir ses kits de développement PlayStation 2 et nous assure que cette ultime version, disposera de nouveautes intéressantes. limpossible d'en savoir beaucoup plus Cependant, une chose est sune tous les programmeurs sont tres enthousiastes à l'idée de développer sur cette machine et la seule lecture des documentations techniques fait l'objet des rêves les plus fous !







rogés sur les défauts et qualités du soft. L'invasion

#### commence bientôt

sieurs variétés, pour obtenir de l'énergie, débloquer des passages ou découvrir des niveaux bonus, la plupart relativement débiles ! On prévoit environ une quarantaine d'heures de jeu avant d'en venir à bout, avec une difficulté réglée et affinée au maximum grâce à plusieurs phases de test pendant lesquelles des joueurs de tous âges ont été inter-

Prévu sur tous les standards existants, N64, PC, PlayStation, Dreamcast et même PlayStation 2, Rayman 2 fera sans aucun doute parler de lui dès le mois prochain. Et s'il est destiné avant tout aux jeunes joueurs, nul doute que sa beauté et son intérêt accapareront tous les types de joueurs! Nous avons en tous les cas été très agréablement surpris par ce que nous avons découvert, et même s'il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir massacré, je parie que Rayman 2, The Great Escape, sera un très bon jeu!



Ci-dessus, des photos de la versión PC Yous avez ainsi une idée très précise de ce que vous aurez sur Dreamcast !



Eclairages et textures ont été traités, des le départ, avec l'esprit 3D. Le résultat est bluffant:







# TUIS IS SONIS OF GES PROGRAMS

J'ai beau scruter le ciel, pas de station MIR en vue, les petits hommes verts n'ont pas non plus débarqué dans ma salle de séjour. Paco Rabanne et Elisabeth Tessier se sont trompés. Ouf, gros soupir de soulagement. A priori, on devrait pouvoir continuer à jouer aux jeux vidéo pendant un bon bout de temps. Ça tombe bien, parce que cette rentrée est plutôt riche en annonce. De quoi se remettre du retour des vacances. Eh oui, Il va falloir vous faire une raison, adieu le sable chaud et les troupeaux de naïades en Bikini, c'est

fini !!! La star de ce mois de septembre, c'est bien évidemment la Dreamcast qui éclipse (arf arf !) la PlayStation. La console de Sega arrive enfin en France avec toute une flopée de titres. Pour fêter l'événement, on vous a concocté un petit booklet de 64 pages. Du côté du Soleil Levant, la venue prochaîne de Virtual On et la première démo jouable de Shenmue suffiront à nous consoler d'une actualité nippone un peu paresseuse. Faites que Boris Elstine ne pète pas un câble d'ici là !

Dino Crisis (PlayStation)	52
Dassier Activision	58
FIFA 2000 (PlayStation)	84
Fighting Force 2 (PlayStation)	56
Formula One 99 (PlayStation)	62
iss Pro Evolution (PlayStation)	ES
King of Fighters 89 (Neo Geo)	48
Metal Gear Solid Integral [PlayStation]	72
Missions Impossible (PlayStation)	86
Shenmue (Oreamcast)	44
Spyro 2 (PlayStation)	80
Virtual On (Oreamcast)	32
World Driver Championship (NG4)	54

#### Made in Japan

Connu comme l'un des plus grands succès en arcade de Sega et comme l'un des jeux les plus impressionnants d'un point de

impressionnants d'un point vue technique, Virtual On Oratorio Tangram est

enfin annoncé pour Dreamcast. Au vu

des quelques éléments dévoilés à ce jour. la

Dreamcast tient là un futur hit.







## Virtual on Oratorio Tangram



Le Dordor<mark>ay</mark> est capable de lancer des attaques qui couvrent pratiquement toute l'aire de combat.

#### près le grand succès de Virtual On il y a bientôt trois ans et sa suite. Oratorio Tangram, sortie en arcade l'an dernier, il semblait normal qu'une version Dreamcast soit annoncée. On pourrait même aller jusqu'à dire qu'on a trouvé le temps long. Mais ça, c'est parce qu'on n'est jamais content. Virtual On - si vous ne connaissez pas, il serait temps de se remettre au goût du jour - est juste le meilleur jeu de combats de robots jamais pensé. Le principe du jeu est simple : le joueur, après avoir choisi un robot parmi 12 aux armes et caractéristiques variables, se retrouve dans des arènes en 3D aux contours délimités. C'est là qu'il devra combattre les autres robots du jeu avant de pouvoir affronter un ultime et dernier boss plutôt coriace. Dans Virtual On, le joueur suit son Mech et n'en prend jamais les commandes (vue subjective). Conclusion : les combats gagnent en dynamisme. Et peu de titres peuvent se targuer d'être aussi pêchus ! Car on suit son robot et de près ! Plus qu'au corps à corps, les combats de VOOT se déroulent à distance, à très grande distance. Chaque robot possède trois armes différentes, principalement des projectiles : lasers, grenades, bombes, missiles, tous les genres sont représentés. Pour éviter un missile, il faut une sacrée vitesse et c'est en cela que Virtual On a su convaincre les joueurs. Disposant d'un moteur 3D puissant et rapide, VOOT propose un jeu extrêmement rapide, quasi instinctif et dans lequel les robots courent, sautent, glissent, balancent deux ou trois salves avant de se planquer derrière un abri pour préparer un saut qui sera suivi d'une flopée de missiles. Bref, VOOT est un soft d'action qui va très vite et qui demande, à la fois, un certain sens de la stratégie et de très bons réflexes. Sur Dreamcast, cela risque d'être également le cas, puisque le jeu s'annonce meilleur que la version arcade, tant sur le plan technique

qu'au niveau des options proposées.

#### árenes virtuelles at réalisation de folic

Pour la version Dreamcast, Sega a développé un nouveau concept qui devrait ravir les joueurs japonais et tous ceux qui peuvent utiliser le modem de la Dreamcast. Dénommé «Virtual Game Center», ce principe consiste en une arène de jeu online améliorée et dans laquelle les connectés auront un grand nombre de possibilités. Il sera bien sûr possible de s'affronter d'un bout à l'autre du monde, ce qui est plutôt réjouissant, mais on pourra aussi regarder une partie sans y participer, histoire de jauger la force des combattants et de choisir un adversaire qui corresponde à son propre niveau. Bien entendu, une chat room (salle de



discussion en temps réel) sera aussi disponible, et la page devrait rapidement connaître un succès important une fois le jeu en vente. Quant à la réalisation technique, VOOT ne pourra pas être pris en défaut. Actuellement à 50 % de son développement, le titre offre des graphismes et une animation sans aucun reproche. On peut s'attendre à voir de l'arcade à la maison. On en rêvait depuis longtemps, Dreamcast l'a fait ! Enfin et pour finir, en ce qui concerne les robots disponibles, le joueur retrouvera les populaires machines qu'il avait en arcade, à savoir Temjin, le robot de base, Apharmd B ou S (armement lourd ou léger), Cypher, qui peut se transformer en avion, Bal-bados, le robot manchot, Grys-Vok, le lourdement armé, Fey-Yen K, le robot féminin, Raiden et son populaire «Hyper Bazooka», Angelan le robot magicien (!), Specineff et sa grande faux, et enfin le plus gros de tous, Dordoray et sa foreuse incorporée. Tous sont prêts à entrer dans le tournoi sur Dreamcast pour le mois de décembre prochain. Espérons que la sortie française suivra rapidement, histoire de pouvoir nous mesurer aux Américains et aux Japonais via Internet



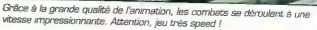
#### les robots

Douze robots au choix, voilà qui devrait permettre à tous les joueurs de pouvoir s'exprimer librement sur les aires de combats. Chaque robot possède des armes et des caractéristiques particulières, mais toujours équilibrées. Un classique. La différence devrait, cette fois, être essentiellement graphique.

71>





















Raiden et ses fameux doubles canons-lasers.



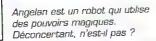
#### Made in Japan

#### Virtual on Oratorio Tangram

Un tir peu puissant mais qui a le mérte de couvrir une très grande surface.







Vous pouvez faire tourner la carte, afin de profiter de tous les angles de vue.







Lors des passages dans le «Virtual Game Center», vous pourrez regarder les matchs des autres joueurs. Dans ce cas, les angles de caméra suivront l'action de manière plus «cinématographique»







a la qualité

graphique indéniable







## Square Soft

Fournisseur officiel de rêves ludiques

Non content de publier l'extraordinaire Legend Of Mana, un titre d'une beauté rare, Square s'est permis d'ajouter un CD de démos qui constitue à lui seul une petite merveille, Chrono Cross, la fabuleuse suite de Chrono Trigger, Vagrant Story, le Metal Gear selon Square, Drew Prism et Front Mission 3...



## Chrono Gross

hrono Trigger avait marqué les esprits lors de sa sortie sur Super Nintendo, en 1995. Chrono Cross, sa suite tant espérée, devrait donc faire l'effet d'une bombe. Si l'histoire de ce second volet ne poursuit pas directement le scénario original, les deux épisodes se situent dans le même univers et, au cours de l'aventure, de nombreux éléments permettront aux fans de la première heure d'effectuer quelques recoupements entre les deux titres. C'est ainsi que des mini-scénarii, prévus initialement pour Chrono Trigger, ont été intégrés à Chrono Cross afin d'enrichir l'épopée dont la durée de vie se situerart au-delà des 30 heures de jeu. Autre bonne nouvelle, lors de la présentation de Chrono Cross, Masato Kato, le directeur de production du titre, a tenu à souligner tout particulièrement les efforts consentis pour rendre le jeu le plus ouvert possible. Au cours de l'aventure, vous devrez ainsi effectuer de nombreux choix qui forgeront au fur et à mesure votre itinéraire, de sorte que vous éprouverez un fort sentiment de liberté. Contrairement à la plupart des RPG de Square Soft, le scénario brillera donc par sa non linéarité et la multitude de fins différentes annoncées devraient ravir chaque aventurier en herbe. Sinon, Chrono Cross reprendra le déroulement d'un RPG traditionnel avec alternance entre recherche et combat (les ennemis sont toutefois visibles et peuvent donc être évités). Ici, le système de combat, répondant au délicat nom de Cross Sequence, est bâti autour de ceux de Chrono Trigger et Xenogears. Ainsi, dans un premier temps, vous construisez vos attaques en choisissant la puissance des coups portés. Ce faisant, une arborescence apparaît, permettant d'effectuer des attaques spéciales qui pourront par la suite être couplées avec des magies élémentaires. Ce système assez complexe a été élaboré afin d'apporter une dimension stratégique assez inédite à ce type de jeu, et force est de constater que les développeurs y

#### Une aventure surprenante

Le design général du jeu reprend l'esthétique des FF sur PlayStation, avec des personnages en 3D intégrés dans de somptueux environnements en pré-calculé. Le résultat se révèle enchanteur et très riche en détails. Pour le look des protagonistes. Nobuteru Yuuki (Record of Lodoss War, Seiken Densetsu 3) a remplacé le très occupé Akira Toriyama. Le graphisme sera donc moins DBZien et un peu plus mature. Quant aux cinématiques qui ponctueront de leur synthétique grâce, le déroulement de l'aventure, elles ont été réalisées par l'équipe de Final Fantasy VIII. Assurément un gage de qualité. En revanche, ne vous attendez pas à être submergé par ce type de séquence puisque plus que sur la quantité, l'accent a été mis sur leur caractère « extravagant ». Nous serons bientôt fixés, en espérant que nous ayons le même sens de l'extravagance que nos amis japonais. En ce







Dans ce dedale, voos aurez au morta le chance de pouvoir apercevoir vos enne mis. Vous aurez ainsi l'opportunité d'éviter quelques combats



qui concerne nos délicates oreilles, réjouissez-vous en apprenant que la musique, composée par le brillant Yasunori Mitsuda, jouera un rôle très important dans cet opus. Ainsi, pour bien marquer le lien entre les deux épisodes, certains thèmes de Chrono Trigger et même de Xenogears (pour son ambiance assez proche de celle retranscrite ici) seront réempruntés au cours de quelques passages clefs. Finalement, Chrono Cross, prévu pour la fin de l'année sur l'archipel nippon, s'annonce comme un RPG grandiose, riche en rebondissements et d'une profondeur de jeu assez impressionnante. Dernier détail : si le thème de Final Fantasy VIII était l'amour, pour Chrono Cross, les développeurs ont décidé de privilégier les thèmes de la surprise et de l'étonnement. Vous voici prévenu.



es magies et autres invocations s'effectuent à l'aide d'un système de ombat inédit : le Cross Sequence. Ce dernier vous permettre de combiner artains éléments entre eux afin d'en décupler la puissance.







Des graphismes auss enchanteurs que mystérieux pour une aventure au cours de laquelle les développeurs souhaitent perpé tuellement nous





'année dernière, Square Soft publiait Brave Fencer Musashiden, son premier Action-RPG sur PlayStation. Très coloré, dynamique et assez plaisant malgré son relatif manque de profondeur, le jeu connut un certain succès (le CD de démo de Final Fantasy VIII qu'il contenait ne devant pas y être étranger non plus). Fort de ce constat, une partie des équipes ayant travaillé sur Chrono Trigger et Secret of Mana ont décidé de réaliser Drew Prism, un titre très inspiré de Brave Fencer. On retrouve donc une aventure mêlant phases de platesformes et recherche, le tout agréablement mis en valeur par des graphismes en 3D de très bonne qualité dans un univers assez cartoon. Cependant, l'intérêt principal du titre réside dans les habilités des deux héros. Ainsi, tandis que Rue aura la possibilité de se transformer dans toutes les espèces de monstres qu'il aura pourfendu grâce à sa hache ancestrale nommée Arc Edge, Mint fera parler la foudre en déclenchant de redoutables invocations mystiques. Mais attention car, loin de constituer un choix innocent, opter pour le jeune chevalier Rue, alias le caméléon, ou la princesse-magicienne Mint conditionnera le déroulement de votre périple et ce de manière irréversible... Bon ok, là j'avoue, j'en rajoute un peu. Enfin, quoi qu'il en soit, Drew Prism propose deux scénarii assez différents qui, même s'ils se recoupent par moments, confèrent au titre une bonne durée de vie. Avec son atmosphère bon enfant, ses graphismes soignés et une certaine diversité des actions, Drew Prism devraît refaire parler de lui dans les prochains mois

Grâce aux pouvoirs de sa hache ancestrale, Rue aura la possibilité de se muter en toutes les espèces de monstres qu'il aura terrasse.







Le jeu alternera phases d'action et de recherche. Les villages serviront, comme d'habitude, à collecter bon nombre d'informations.







La lourde
citadelle
renferme de
nombreux
mysteres que
vous seul
serez capable
de mettre à
jour.
L'honneur du
royaume est en





Les angles de caméra particulièrement dramatiques font monter inexorable ment la tension

### Vagrant Story



### Une vie courte mais intense

Au générique de Vagrant Story, les fans des productions Square Soft retrouveront avec un plaisir indicible les quatre noms suivant . Yasumi Matsuno (producteur de Final Fantasy Tactics), Akihiko Yoshida (designer de FFTactics). Hitoshi Sakimoto (le fabuleux compositeur des musiques de FFT et Ogre Battle, entre autres) et, bien évidemment, Hironobu Sakaguchi (producteur et créateur de la série des Final Fantasy) ! En basket, on appelle ça une Dream Team. . et justement, du rêve, Vagrant Story semble en véhiculer une dose non négligeable! D'un simple point de vue esthétique tout d'abord, les graphismes en 3D temps réel se révèlent tout bonnement stupéfiants de finesse et de beauté. Les textures riches, les éclairages judicieux et l'architecture globale des environnements laisse bouche bée. Du très grand art mis en valeur par des cuts scene d'une qualité irréprochable et







proche du standard imposé par Metal Gear (effet de flou, ralentis, angle de caméra audacieux, etc.). Le gameplay du jeu est tout aussi intéressant car il devrait mélanger une représentation à la Metal Gear (décidément, Konami a fait des émules) lors des phases d'infiltration où il serait possible de se servir du jeu des ombres pour se dissimuler, et une représentation plus « typique RPG » lors des combats. A ce moment, un système baptisé Active Time Battle se mettrait en marche, mêlant habilement action à la Parasite Eve et Tobal 2 ! Explications. Lors des affrontements, vous pourrez viser précisément chaque zone du corps et, ainsi, combattre de manière plus tactique. Concentrer vos attaques sur les jambes de votre adversaire l'empêcherait de se déplacer, lui briser les mains ne lui permettrait plus de parer vos coups et ce ne sont que des exemples. Autre élément intéressant, il sera possible de confectionner soi-même ses armes en récupérant et combinant différents éléments trouvés au cours de l'aventure. Chaque joueur aura donc son arme propre qu'il pourra faire monter en expérience pour la rendre plus résistante à telle ou telle attaque. Attendez-vous donc à un jeu complet, magnifiquement réalisé, prenant... mais très court ! En effet, la durée de vie prévue est de 5/6 heures de jeu ! Gloups. Cependant, n'oublions pas que Vagrant Story a été développé assez vite et qu'actuellement, au Japon, la mode des jeux courts se déclinant sous forme de chapitres (Shen Mue, un projet de RPG de Capcom etc.) est en train de s'affirmer. Vagrant Story sera-t-il la première véritable série/aventure de Square ? Peut-être bien. En tout cas, vivement le premier épisode.













Les environnements graphiques comptent parmi les plus réalistes jamais créés sur PlayStation Splendide

### Front Mission 3





monde. Alors, histoire de se remettre dans le bain en douceur. voici un petit exercice, oh pas bien complexe, juste un léger effort de mémoire. Si je vous dis « Square Soft », là, hop, immédiatement, à quoi pensez-vous ? Avec une certitude quasi absolue, la plupart d'entre vous se remémoreront leurs souvenirs de grandes épopées féeriques, entr'apercevront le visage de certains héros chevaleresques éternels sauveurs de l'humanité, penseront aux délirants mais néanmoins mystérieux Chocobos et, bien sûr, les trois lettres RPG ne seront pas absentes. Eh bien, pourtant, Square Soft possède un autre visage, plus métallique et moins connu il est vrai. En l'occurrence, avec cinq titres développés, la série des Front Mission (débutée sur Super Nintendo) prouve que les guérillas urbaines et les robots surarmés ont aussi le droit de cité chez Square. Prévu pour la fin de l'année au Japon, le cinquième volet de cette saga, étrangement baptisé Front Mission 3, devrait achever d'imposer ce jeu de stratégie très technique Projeté en 2112, la situation politique mondiale semble très mouvementée et les relations entre l'Asie et les Etats-Unis se détériorent rapidement. Un scénario assez bateau (bien que très inspiré de notre réalité), mais l'essentiel n'est pas là. Au chapitre des nouveautés, il sera désormais possible de quitter son Mech pour mener son combat « suicidaire » en tant que fantassin. Certaines missions devraient même se dérouler en l'absence des gigantesques robots D'un point de vue stratégique, le système est devenu plus fouillé, avec une gestion précise de chaque partie de votre robot et une palette de possibilités d'attaques plus étendue. A noter que, pour cet épisode, c'est Akihiro Yamada (Dracula X et Record of Lodoss War) qui s'est chargé du design général. Malgré cela, Front Mission 3 est très certainement le titre le moins impressionnant techniquement et le moins grand public de Square. Si les fans devraient y trouver leur compte, la plupart d'entre vous risquent de lui reprocher son manque de

finesse graphique et la complexité de son gameplay.







Mieux votre Mech sera équipe, plus ıl pourra couvrir une large distance Veillez cependant a constituer des robots aux performances assez équilibrées sinon...



Front Mission 3 propose ce qu'il se fait de mieux en termes de stratégie à l'heure actuelle. Les néophytes risquent toutefois d'être un peu perdus



Il est désormais possible d'utiliser sa jauge de furie, pour devenir très puissant ou très résistant, pendant quelques instants.





Xiangfei est l'un des personnages les plus populaires, dans les salles japonaises

Le système d'esquive est identique à celui de l'opus 96, à savoir un mouvement de recul.



# King of Fighters'99

Après un volume 97 assez décevant et une cuvée 98 plutôt sans saveur. SNK ressort le grand jeu. La dernière version du siècle de la mythique série des KoF sera un événement.



oins de combattants ! Voilà le premier élément que l'on a appris sur ce nouveau volet de King of Fighters. Grosse surprise, puisque depuis le premier opus de la série, le nombre de combattants n'avait cessé de croître. Cette foisci, nous n'aurons donc «que» 30 personnages disponibles, plus 4 cachés. Second changement : de nombreux persos habituels ont finalement disparu, comme Daigo ou Heidern. Le scénario, qui s'enlisait dans les histoires d'Orochi, a lui aussi été complètement revu. Désormais, nos 30 amis sont invités à participer au grand tournoi par un bien mystérieux personnage dénommé Kryzalid. Ce dernier en a d'ailleurs légèrement revu les règles en vigueur jusqu'à présent. Les équipes jusqu'ici composées de trois combattants en comptent désormais quatre. Comme dans Marvel vs Capcom, ce quatrième personnage n'intervient en fait que lors d'attaques spéciales. Il sera aussi le bienvenu pour se prendre des pains, évitant ainsi aux vrais concurrents en lice de perdre leur énergie. Chez nous, on appelle ça un pigeon.

### De mystérieux combattants

L'apparition de ce combattant bonus est non seulement l'une des modifications majeures de cette version mais provoque aussi de nombreux changements au sein des équipes. Les fans habitués à retrouver leurs équipes fétiches seront peut-être déçus. C'est le risque à prendre, lorsqu'il y a innovation. Et c'est là, selon nous, le choix le plus judicieux. Pour le dernier KoF de la Néo Géo, il fallait du panache!

Techniquement, il suffit de voir le jeu tourner, pour se dire que la Néo Géo a vraiment tout donné, et qu'il sera désormais difficile de faire mieux sur cette console. SNK va-t-il désormais développer sur Naomi ou va-t-il s'obstiner avec l'Hyper Neo 64 qui n'attire décidément personne? Nul ne peut le dire. Mais, en attendant, KOF99 risque de remporter un succès au moins identique à celui des épisodes précédents. On lui en souhaite encore bien plus.





34 personnages dont 7 nouveaux, vollà qui devreit en ravir plus d'un !





La nouvelle technologie RS ENGINE Retour de force I-FORCE permet la compatibilité Du volant sur les différents supports de consoles existants: PC, Playstation, et Nintendo 64.

\*Boutons HYPER programmables.

\*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.

\*Prise de volant rembourrée.

\*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1. Micro switch.

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

\*Modes de commande analogique et numérique.



Maitrisez

l'art du

pilotage.

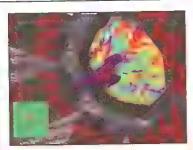
Bighen



1 CARTOUCHE FOURNIE.

### Made in Japan







Ruri est sous vos ordres, mais attention à ne pas la brimer par trop de directives contraignantes.

Il est possible de prendre d'assaut les vaisseaux ennemis avec des petites unités



Éditeur 🖫

ESP-Kadokaw

Dreamca

## Nadesico the Mission

Bien connu des fans d'animation japonaise. Nadesico est une série-parodie de science-fiction. Son héroïne, Ruri Hosino, est une star qui, pour l'occasion, prête son image à un jeu Dreamcast.



es jeux de stratégie, ce n'est pas ce qui fait défaut au Japon. Par contre, des jeux tout court, voilà ce qui manquait à la Dreamcast. Personne ne se plaindra, donc, de l'annonce de la sortie de Nadesico the Mission. Dans ce jeu assez simple techniquement parlant, le joueur tient le rôle d'un jeune capitaine (Kirk en moins bedonnant) du navire spatial le Nadesico B. Dans ce soft de stratégie, les choses ne seront pas simples. On ne joue pas, en effet, à Nadesico comme à Shining Force. Rien à voir même si l'on parle toujours de stratégie ou de tactique. Ainsi, on se heurtera, par exemple, au problème de motorisation et d'autonomie. Se déroulant en tour par tour, le système de combats propose, à chaque fois, de se déplacer ou d'attaquer l'ennemi. Toutefois, si l'on ne fait qu'attaquer, mieux vaut réduire la cadence des moteurs, afin de ne pas dépenser les réserves d'énergie. Mais, si l'on agit ainsi, il ne sera plus possible de se déplacer au tour suivant ; il faudra rétablir la puissance motrice avant de repartir... Gênant et surtout complexe !



Les combats entre vaisseaux restent tout de même le principal intérêt du jeu.





Pour les phases de combats rapprochés entre robot de combats personnels, le jeu passe en phase à la Virtual On

### Jamais en Europe

Réalisés entièrement en 3D, les combats se déroulent de manière plutôt classique, le joueur, déplaçant ses troupes sur des aires prédéfinies délimitées en «carré» à la manière de Shining Force. Une fois les phases de combats terminées, on passe en mode briefing, qui consiste en un mini-jeu d'aventure dans lequel le joueur communique avec son équipage. Les membres de ce dernier sont des personnages de la série animée Et si le joueur se trouve au bon endroit au bon moment (il est possible de se déplacer librement dans le vaisseau), il pourra assister à des petits événements scénaristiques que les fans ne manqueront pour rien au monde. Bien entendu, si, au début du jeu, on ne contrôle qu'un seul vaisseau, par la suite les choses se compliqueront puisqu'on se retrouvera à la tête d'une armada. Disponible au Japon lorsque vous lirez ces lignes, Nadesico ne risque cependant pas de soulever l'enthousiasme des foules chez nous, ni même de connaître un jour une adaptation en français. Il faudrait déjà que le dessin animé arrive dans notre contrée, avant qu'un éditeur n'entrevoit l'opportunité marketing de nous amener le ieu. Un titre Dreamcast qui, bien qu'original, restera discret en France.

AVIGNON C. Cial CAP SUD 84000 AVIGNON

BOBIGNY C.Clal Bobigny 2 93000 BOBIGNY : 01 41 60 19 00

BOURGES 9, rue Mirebeau 18000 BOURGES I. : 02 48 24 14 50

BORDEAUX

CANNES 41, rue d'Antibes 06400 CANNES : 04 93 38 01 13

COMPLEGNE

M LEVALLOIS du Près. Wilson 300 LEVALLOIS : D1 47 37 07 88

NICE EST

NICE QUEST efour Lingostière 12 - 06200 NICE 04 93 29 88 77

PERPIGNAN

-CAMPAGNE

hi Republique ST-NAZAIRE

TOULOUSE ial St-Georges 00 TOULOUSE 05 61 21 03 54

NUVEAUX ASINS !!

CHENOVE

CHARTRES





CARTE DE FIDELITE SUR LE Se JEU ACHETE

NOUVEAUTIÉ

**Softin** disponible

Lorsque vous entamez une discussion avec un passant, la caméra se cale sur les deux personnages





### Signille

Argh. Une version démo de Shenmue est disponible au Japon, pour tout achat d'une Dreamcast! Re-argh... Nous allons enfin pouvoir découvrir plus avant ce chefd'œuvre en devenir. Vous êtes prêt ? Go!





### **Quick Time Event**

onscient de l'importance de Shenmue, Sega n'hésite pas à sortir la grosse artillerie promotionnelle, au Japon Dernière trouvaille en date du constructeur, offrir aux acheteurs de Dreamcast (ou d'un certain nombre de jeux), un CD de démo du jeu ! Ce dernier vous propose de prendre part à une mini-quête dans laquelle vous devrez retrouver le patron de Sega en personne, J'ai nommé Yûkawa ! Ainsi, dans la peau de Hazuki Ryô, le héros de Shenmue, vous arpentez la grande rue d'une ville où vous devez glaner quelques précieux indices qui vous mèneront sur la piste de Yûkawa. Ce scénario (conçu spécialement pour ce CD de démo) donne un aperçu très précis des incroyables qualités de Shenmue Première constatation : les graphismes sont d'une finesse et d'une qualité absolument ahurissantes Tous les éléments qui composent les décors sont parfaitement modèlisés, les textures utilisées se révèlent ahurissantes de réalisme et l'animation de l'ensemble est absolument parfaite. Bref, techniquement, Shenmue est une petite merveille hyper aboutie. Les détails anodins qui composent les décors sont tellement nombreux et bien pensés que l'on a l'impression de s'immerger dans un monde réel, régi par ses propres règles. Non, franchement, il faut le voir pour le croire Observer chaque passant vaquant à ses occupations, parler à n'importe qui, interagir avec les éléments du décor, le tout dans un environnement 3D temps réel parfait, est une expérience complètement nouvelle, qui donne furieusement envie de découvrir Shenmue dans

son intégralité.

Le temps imparti pour mener à bien votre mini-quête est limité. Vous devez donc retrouver Yûkawa le plus rapidement possible Pour se faire, la solution est simple Interrogez tous les quidam que vous croisez et suivez les indications qu'ils vous donnent (en jap' only !) Concrètement, vous êtes amené à vous rendre dans la salle d'arcade où l'on vous donnera la carte de visite du patron de Sega. Sur le dos de cette dernière, une phrase vous indique où le trouver . à 16 heures, devant l'agence immobilière. Nickel, vous avez tout votre temps, il n'est que 14 h Profitez-en pour faire une partie de fléchettes ou pour jouer quelques yens à la machine à sous. Lorsque l'heure approche, vous partez vers l'agence, mais êtes rapidement stoppé par deux loubards vindicatifs Et hop séquence de Quick Time Event Pour gagner, très simple, une scène de baston défile à l'écran. Dès qu'une indication apparaît à l'écran (flèche gauche, droite, A ou B), pressez le bouton correspondant sur le pad. Et hop, la scène se modifie en temps réel. Assez fun, cette séquence ne plaira pas à tout le monde puisqu'elle s'apparente plus à un film interactif qu'à un jeu. Mais qu'importe, c'est super beau et, mine de rien, très fun <sup>1</sup> Bref, après avoir mis K.-O les deux types, direction l'agence. Là, vous croisez Yûkawa qui vous prend pour un voleur II s'enfuit! Re-séquence Quick Time Ce coup-ci, vous devrez le poursuivre dans des ruelles, en évitant de nombreux obstacles. Et quand enfin vous le rattrapez, la démo touche à sa fin. Ce mini-scénario bien décalé en dit long sur ce qui nous attend dans Shenmue, Car une chose est sûre . le 28 octobre prochain, le public nippon va se prendre une monstrueuse claque!



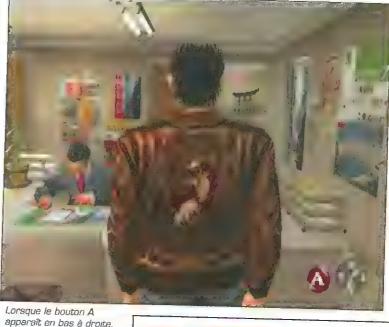
### Démo technique

En plus du mini-scénario, le CD comporte également une démo technique des capacités de la Dreamcast. Dans celle-ci, vous pouvez observer le visage de quatre personnages du jeu sous toutes les outures. En fait, il est possible de zoomer sur n'importe quelle zone du visage, d'effectuer des rotations dans tous les sens et de modifier les sources de lumière, le tout en temps réel! Cette petite démo prouve que la Dreamcast est capable de gérer des textures et des effets somptueux sans sourciller!





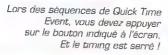
Au début de l'aventure, vous rencontrerez un Rasta qui gesticu-le sans cesse en vous expliquant votre mission



Lorsque le bouton A apparaît en bas à droite, vous pouvez parler avec la personne qui vous fait face

















# Mild Afins 2

Après un premier volet salué par un succès mondial. Wild Arms reprend du service, dans une version entièrement en 3D aux graphismes très soignés.











Les décors de fond, en 2D, sont splendides





n prend les mêmes et on recommence ! C'est l'adage commun à nombre de jeux vidéo. Toujours du même studio de développement, Contrail, Wild Arms 2 ne détonne pas par rapport au précédent volet. D'entrée, vous retrouvez donc l'univers de Filgaia. Les adeptes seront alors en terrain connu. Mais les choses ont cependant bien changé à Filgaia qui, pour l'occasion, passe à la 3D. Bien que le fond demeure le même, Wild Arms restant un RPG d'un genre classique, les graphismes (la forme) ont, quant à eux, subi bien des modifications Les scènes de combats, elles aussi, ont une autre allure. Elles varieront en fonction de la nature de l'adversaire, simple troufion ou boss haut de gamme. Contre les boss, il sera ainsi possible de viser une partie spécifique du corps. L'intérêt : le plaisir d'être sadique. Ah non, pas ça, ça, faut pas le dire, il paraît L'intérêt donc : récupérer un maximum d'objets et de points d'expérience ou empêcher l'adversaire d'effectuer certaines de ses attaques

### Calerio de portraito

Ce nouvel univers 3D permet au joueur de faire tourner les décors à n'importe quel moment, afin de découvrir des objets dissimulés. Cette 3D n'est pas la seule innovation, car, en plus des capacités personnelles de chaque personnage (allumer un feu, lancer un grappin), il sera possible pour chacun d'entre eux de courir, sauter ou bien encore de déplacer des objets. Ces nouvelles capacités seront utilisées lors de mini-scènes d'action dans lesquelles le joueur devra faire preuve d'habileté et de réflexes. Autre point auquel les joueurs de RPG n'étaient pas habitués jusqu'à présent : les villes et donjons ne sont représentés ni sur la carte ni à l'écran. Il faut les chercher au cours des balades d'exploration en extérieur. Autre nouveauté : il sera possible d'éviter une rencontre







Les magies peuvent toucher tout un groupe

aléatoire. En effet, avant de rencontrer un ennemi, un point d'exclamation apparaît au-dessus de la tête du personnage principal. Si le joueur parvient à appuyer sur le bouton croix dans les trois secondes où apparaît le point d'exclamation, le combat est évité. Simple et efficace, ce système permettra aux joueurs que les joutes aléatoires rebutent d'apprécier le titre sans le maudire. Il n'est d'ailleurs jamais bon de maudire un jeu. Annoncé pour la fin du mois de septembre au Japon, ce RPG bourré de dessins animés tiendra sur 2 CD bien remplis. On peut raisonnablement espérer le voir arriver un jour en Europe. Sans doute dans le courant de l'an 2000.



ne jeune fille qui pleurniche dans une rue, il n'en faut pas is pour que l'aventure soit lancée !



### Dui est qui ?

Parmi les nouveaux personnages, vous aurez Ashtey Winchester, jeune héros de 19 ans qui maîtrise l'ARM, un canon surpuissant permettant de se débarrasser facilement de bon nombre d'adversaires. Il est accompagné, dans sa quête, de Lituka, la facétieuse magicienne de 14 ans que les joueurs apprécieront autant pour sa plastique (!) que pour les sortilèges qu'elle utilise. Pour finir, le troisième larron de l'histoire, Brad, est un mystérieux personnage très charismatique, ex-soldat d'élite au passé sombre. On notera l'apparition, en cours de jeu, d'un quatrième perso : Tim, un jeune garçon de 12 ans possédant le pouvoir d'invoquer des «Guardians», lorsqu'il se trouve en difficulté (tiens, tiens...). Il est accompagné d'une drôle de bestiole nommée Pûka, un chat-raton fantomatique.





Et enfin, il est possible d'interagir avec le décor, pour la résolution d'énigmes, par exemple,

### 2 CD bourrés à craquer d'un RPG nouvelle vague...



### a L'action sous toutes ses formes a



En extérieur, on peut courir.



Dans les donjons, on peut pousser des objets .



On peut utiliser ses actions personnelles.



On peut aussi courir, pour eviter des pièges stupides.







L'un des personnages les plus populaires du Japon est en passe de devenir enfin un héros de jeu vidéo, sous le coup de clavier des programmeurs de Bandai, champions de l'exploitation de licences fructueuses.



o Nagaï, mangaka de son état, est considéré au Japon comme le maître des récits d'horreur ou d'épouvante, mais aussi des histoires de robots, puisqu'il est l'auteur de Goldorak. Mais au Japon, il est avant tout connu pour être l'auteur de Devilman, best-seller manga des années 70 dont la version TV a connu un succès sans précédent Dans ce manga extrêmement sombre et torturé, un jeune garçon nommé Fudô Akira se retrouve en contact avec un démon extrêmement puissant, Amon, qui fusionne avec lui afin de pouvoir débarquer sur la Terre. Malheureusement pour lui, l'esprit du jeune garçon est le plus fort et le résultat de leur fusion va donner Devilman, créature au cœur d'homme et à la force de démon. Pouvant à volonté se transformer en Devilman, Akıra, aidé de son mystérieux ami Ryô dont le père est un expert en démonologie, va combattre un grand nombre de démons venus faire la guerre aux humains pour leur reprendre la Terre, et libérer Amon de l'emprise d'Akira Suivant à la lettre le manga, Devilman le jeu propose une action qui nous placera tour à tour dans la peau du chétif Akira ou du puissant Devilman.









Jinmen est un démon ; la tête des victimes qu'il a dévoré apparaissent sur son dos



Les graphismes du jeu reprennent trait pour trait le style du manga, ce qui réjouira les fans



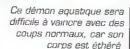


### Un-jou-terrifiant-ct-sombre

Mêlant à la fois l'action et l'aventure, Devilman est un manga interactif en 3D dans lequel viennent s'intercaler des scènes de combat ou de fuite Prenons l'exemple du premier chapitre du jeu. Tout commence comme dans un jeu d'aventure classique où l'on doit diriger Akıra dans la grande maison de Ryô et discuter avec lui pour faire avancer à la fois la conversation et le scénario. Ryô explique à Akira qu'il y a bien longtemps, avant les dinosaures, ce sont les démons qui habitaient sur la Terre, et qu'ils sont bien décidés à venir reprendre leur place aux humains. Puis, un démon traverse la fenêtre du living très bourgeois de Ryô et commence à s'en prendre à nos amis Le jeu passe alors en mode action dans une scène de course-poursuite qui demandera à Akira vitesse et ingéniosité. Pour échapper au démon, courir ne suffira pas, il faudra aussi utiliser les éléments du décor pour le ralentir ou pour s'y cacher. Une fois qu'il sera parvenu à s'échapper, il se retrouvera dans un endroit qui lui permettra de se transformer en Devilman, et on passera alors en mode combat, se déroulant comme un jeu d'arcade habituel en un contre un. Proposant un scénario très soigné, une mise en scène de très bonne facture et des graphismes très proches du manga, Devilman s'annonce comme une très bonne surprise qu'il sera bon d'essayer l'automne prochain.





















En mode Akıra, il faut s'enfuir pour sauver sa peau. Un mode de jeu original et excitant.



Une araignée supra-géante et gore à souhait Beuh I





Lorsque le joueur lance une bombe, il est protégé, un court instant, par la déflagration.

# Bangaion

Après le déroutant Mischief Maker sorti il y a bientôt 2 ans, Treasure nous offre, avec Bangaioh, un second jeu d'action débridé, un titre étrange à l'ambiance très japonaise.

> onsidéré comme l'un des meilleurs éditeurs japonais par les connaisseurs de jeux vidéo, Treasure est du genre à ne sortir qu'un jeu par an, mais toujours d'une qualité extraordinaire. Et pourtant, il arrive que l'éditeur fétiche des amateurs d'action se fatigue et nous serve des produits étranges, comme le très décevant Mischief Maker. Cette fois encore, Treasure joue la carte de l'originalité et réalise un jeu de tir assez particulier. Tout cela commence plutôt étrangement. Dans Bangaioh, le joueur doit diriger un robot à travers des niveaux en 2D. Possédant deux sortes de tirs et des bombes, le robot Bangaioh doit parcourir une vingtaine de ces niveaux. L'y attendront des ennemis volants, mais aussi des tourelles, ainsi que les sempiternels boss. Classique, très classique, se dit alors le lecteur qui vient de survoler ces quelques indications. Et pourtant, l'originalité est bien présente, sous une forme inattendue.

En effet, il faut savoir que Bangaioh est minuscule ! Les bonus qu'il doit ramasser sont, eux aussi, minuscules. Quel est l'intérêt du jeu, alors ? Eh bien, tout simplement de proposer un jeu de tir ultra rapide et très dynamique. Pour parvenir à ses fins, le Bangaioh dispose d'un tir Homing qui suit les ennemis à la trace, d'un tir Bound qui rebondit sur les parois, et enfin de bombes aux effets dévastateurs. Une fois encore, Treasure propose un jeu d'action et de tir délirant au rythme soutenu. Sans doute s'agıt-il là d'un shoot them up poussé à son paroxysme Reste à savoir si la Nintendo 64 supportera, d'un point de vue technique, cette débauche de scènes d'action explosives ? Réponse dans les mois à venir. Mais rien ne garantit que Treasure sera, cette fois-ci, fidèle à sa réputation d'excellence.









Le sprite de Bangaroh est

Beaucoup de mouvements à l'écran la Nintendo 64 suivra-t-elle ?





la Somme - 33700

RD Henceou • 25200 24 93 95

stide Briand - 40110

ourbisseurs - **30000** 36 99 33

aint Eloi - 60400 4 37 90

Thiers - 17300

Verne - 17200 B 81 00 LA GUADELOUPE

her - 97118 8 42 63 6 rt de l'Esplanade - 67000

rt de l'Esplanade - 67000 5 07 26 teau - 37000

### VIVEZ VOTRE PASSIO

Vous êtes un

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

### REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ

la mise en place de votre étude financière la mise en place de votre action commerciale me formàtism personnalisée, avec un parame

Contactez des maintenant le Service Développement au 05.46.99.81, 25

pour vous suivre et vous conseiller

CD ROM PG DREAMCAST

Des professions du jeu vidéo.

neul perasion

Topical Plan Andrews

ious supports

Pres de mer vo







Le majestueux tyrannosaure ne vous laissera pas le moindre instant de répit. Impressionnant.

Comme d'hab',

ce sont les

cadavres qui

détiennent les





Gail, votre chef de patrouille, restera toujours très distant. Vous cacherait-il quelque chose ?



La rapidité des vélociraptors en stupéfiera plus d'un. Des dinosaures à l'élégance mortelle

# Dino Grisis

Une île infestée de redoutables dinosaures et un groupe d'intervention spéciale décimé petit à petit dans d'atroces conditions, voici le monde de Dino Crisis. Sans réinventer le genre survival/horror, Capcom parvient néanmoins à nous faire hurler d'effroi. Tant mieux!

> a pupille dilatée, les naseaux écumants, les griffes acérées, la gueule béante, ces détails ne trompent pas. Les vélociraptors et autres grands prédateurs de l'ère jurassique ont bien repris le chemin de la PlayStation. Si, le mois dernier, nous faisions la part belle à la somptueuse série des Resident Evil, n'oublions pas que son créateur, Shinji Mikami, passe à l'heure actuelle le plus clair de son temps à la réalisation de son nouveau bébé de l'horreur baptisé Dino Crisis. Premier épisode d'une longue série ? Lorsqu'on connaît la politique de Capcom et les arguments proposés par le jeu, cela semble tout à fait plausible. Mais ne grillons pas les étapes. Le parallèle avec Jurassic Park n'a évidemment rien d'une coïncidence, à une seule différence près. En effet, si le film vous plaçait en simple spectateur, Dino Crisis va vous plonger directement au cœur d'une aventure où stress et atmosphère oppressante régneront en maîtres. Si un roupillon vous faisait perdre la quarantaine de francs de votre place de cinéma, le pad en main, quelques secondes d'inattention et votre vie risque de s'évanouir dans un lourd râle. Virtuellement, rassurezvous. Dès le début de l'aventure, vous vous glisserez dans la peau d'une jeune femme dotée de sang-froid et de charmes, nommée Regina. Membre d'une équipe d'intervention gouvernementale, vous profitez d'une nuit des plus lugubres pour atterrir en parachute sur l'île Ibis. Votre ordre de mission est laconique : retrouver et appréhender le professeur Kirk, puis percer à jour ses agissements. La chasse à l'homme peut alors commencer, à moins qu'avec effroi, vous ne réalisiez rapidement que de chasseur vous pourriez bien devenir une simple proie ..

### L'horreur a les dents longuet

Dans le genre survival/horror, Capcom n'a plus de preuves à faire. Pourtant, en quittant Raccoon City et ses hordes de zombis, l'éditeur démontre sa volonté d'explorer d'autres pistes sans pour autant renier l'esprit d'un Resident Evil. Ainsi, de la peur très scénarisée de RE, l'équipe de Mikami San souhaite passer au stress permanent, faire éprouver au joueur un sentiment d'oppression continu. La dizaine d'espèces de dinosaures différents, allant du majestueux tyrannosaure au ptérodactyle sans oublier les stars du jeu.



les vélociraptors, sont donc là pour vous faire courir et rendre fou votre pace maker. La force de ces redoutables bestiaux se résume simplement : ils peuvent surgir de nulle part, vous attaquer avec une vélocité inouïe et surtout possèdent une résistance hors du commun ! Gloups. En outre, afin de vous envelopper dans une bulle d'angoisse constante, les développeurs ont décidé d'opter pour une représentation graphique en 3D temps réel mise en valeur par un jeu de caméras hybride. Ainsi, à l'image de Resident Evil, certains passages disposent de caméras fixes avec tout ce que cela sous-entend d'angles morts bien flippants. Cependant, grâce à la modélisation des environnements en 3D, il est aussi possible d'effectuer d'audacieux travellings proposant une sensation de dynamisme accrue, ou de souligner une séquence de poursuite, si vous voyez ce que cela peut signifier! Dommage que vous n'ayez pas vraiment le temps d'admirer les décors car, techniquement, ils constituent ce qu'on peut faire de mieux actuellement sur PlayStation. Avec son aventure haletante, entrecoupée d'énigmes enfin dignes de ce nom, Dino Crisis saura-t-il nous faire autant sursauter que les élucubrations de nos bons vieux zombis ? Espérons-le.

### te Japon aime se faire peur

L'archipel nippon est friand du genre survival/horror. Pour preuve, alors que Resident Evil 2 reste le jeu qui s'est le mieux vendu en 1998 au Japon (plus de 2 millions d'exemplaires écoulés), Dino Crisis semble parti sur de bonnes bases pour figurer parmi les meilleures ventes de l'année 99. En effet, en moins d'un mois de commercialisation, le jeu cumule déjà près de 576 335 ventes... Une rupture de stock a même été constatée lors de la première semaine. Toutefois, l'engouement Dino Crisis est-il véritablement mérité ? Pour ce qu'il nous a été donné de voir, le titre semble, en effet, loin d'être parfait. Très impressionnant techniquement. Dino Crisis pourrait bien être un peu moins effrayant et moins rythmé qu'annoncé. Cependant, sachons attendre la version européenne pour nous faire une opinion définitive. A ceux qui se demandent pourquoi le jeu ne se trouve pas dans notre rubrique Zoom, nous répondrons qu'un soft où l'histoire et l'intrigue sont deux notions fondamentales et qui sort dans deux mois à peine en français ne peut être décemment testé dans sa version japonaise.









Une fois désermée, vos chances de survie deviennent plus que mínimes.



as ptérodactyles sillonnent le ciel de l'île Ibis, à la recherche d'une proie facile ous l



Même au fusil à pompe, une telle attaque est difficile à repousser



; grilles électriques vous permettent de tenir en respect ces redoutables sauriens. Pratique





De nombreuses énigmes bien pensées viendront rythmer l'aventure.







L'I.A. des adversaires est assez bonne lls tracent leur route sans réaction surréaliste.



7

# Mord Driver Linginging

En 4 ans d'existence, la N64 n'a jamais eu les honneurs d'un bon jeu de caisses «à la Gran Turismo». Jusqu'à ce que les développeurs de Boss Games s'attellent à la tâche et nous pondent un World Driver assez étonnant.

> uand on y pense, la N64 n'a vraiment pas eu de chance, au cours de sa tumultueuse carrière. Pensez donc, aucun bon jeu de baston (un comble, quand on pense au passif de la Super Nintendo !), de stratégie, de Formule 1 ou encore de caisses ambiance Gran Turismo n'a vu le jour sur cette console, en 4 ans ! Et puis, là, d'un coup, d'un seul, tous ces genres jusqu'alors largement sous (ou mal) représentés semblent se réveiller. A l'heure où la N64 est en bout de vie, v'là t'y pas que déboulent, légèrement à la bourre, un Command & Conquer, un Starcraft, un Monaco GP2... et un certain World Driver Championship! Tiens, prenez l'exemple de ce dernier Sortant de nulle part, la cartouche est arrivée à la rédac' sans crier gare. Pfui, encore une simulation de caisses anecdotique comme la N64 en a tant connue... Et ben, non ! Car, ce coup-ci, le résultat est enfin probant.

### Arcade avant tout:

Développé par le studio Boss Games (Spider, Top Gear Rally...), World Driver puise son inspiration dans Gran Turismo et la série des Need for Speed. Il vous propose de piloter une dizaine de «super cars», telles des Porsche, Viper et autres Corvette de compétition, sur une dizaine de circuits aux tracés variés et intéressants. Mode arcade, championnat, Vs, training, time attack, les options versent dans le vu et revu. Mais qu'importe, l'essentiel c'est bel et



Les effets de lens-flare sont très réussis. Certains rayons sont tellement lumineux, qu'ils devennent vite dénants !





bien ce qui se passe sur l'asphalte. Et là, bonne surprise. Les graphismes s'avèrent d'excellente facture (malgré l'absence de gestion du Ram Pak, dommage), les caisses fidèlement modélisées, le pilotage super agréable et l'1.A. des adversaires bien pensée. Bref, World Driver a de la gueule et procure des sensations de conduite encore jamais vues sur N64 ! Votre bolide possède des réactions saines et sensées et, malgré une certaine tendance à partir en sucette dans chaque virage, vous la maîtriserez assez facilement, après un temps d'adaptation Autre bon point, la qualité des replays, qui n'ont absolument rien à envier à ceux de Gran Turismo, une référence absolue en la matière ! Bref, World Driver est la bonne surprise du mois sur N64. Car, même s'il ne possède pas la richesse et les options d'un GT, ni même la classe bourgeoise d'un NFS, il semble en mesure de s'imposer, dans sa catégorie, comme le meilleur jeu de caisses de la N64. Ah, si seulement il avait pu sortir deux ans plus tôt ! La N64 ne ferait peut-être pas autant figure de cinquième roue du carrosse...



Même si parfois les caisses jouent les sevonnettes, la conduite n'en demeure pas moins agréable.



es départs groupés sont des instants qu'il nut négocier avec tact.

Tous les modèles disponibles s'inspirent largement de vrais bolides de courses









mode deux joueurs ne présente aucun ralentissement et la jouabilité est impeccable.









### Made in Europe

# Fighting Fores 2

Fighting Force premier du nom semble avoir suffisamment marqué les esprits pour que Core Design décide d'en réaliser une suite. Les bases ici ne changent pas, et vous vous faites respecter, une fois encore, à grands coups de crosse ou de machette. Et tout ça, avec le sourire...

> algré un succès commercial plus que mitigé en France, Fighting Force revient sur nos écrans. Pour cette suite, les développeurs de Core Design (la saga des Tomb Raider) ont apporté un bon nombre d'innovations. La réalisation, en particulier, n'a plus grand-chose à voir. De nouveaux outils de développement ont été utilisés ici (nouveau moteur 3D, nouvel éditeur de niveaux, etc.) et le résultat est immédiatement visible à l'œil nu (quoique, si vous portez des lunettes, ça peut aider aussi). Ensuite, il faut savoir que, des quatre personnages du premier épisode, il ne reste désormais plus qu'un «survivant» : Hawk Manson. Bon, c'était un peu le héros, alors c'est normal, me direzvous... Signalons, à cet égard, que la présence d'un seul personnage signifie, implicitement, qu'il n'est plus possible de jouer à deux en même temps. C'est un peu dommage car c'est ce qui rendait le

premier épisode convivial. Fighting Force

même s'il s'agit toujours de cogner à tout va. Toute une philosophie qui a le vent en

change donc radicalement de concept,

### Un peu de subtilité

poupe, ces derniers temps

Axé principalement sur l'action - vous ne disposez pas ici d'une vingtaine d'armes différentes pour rien - le jeu n'en propose pas moins un petit côté aventure et recherche d'informations. Attention, petit, j'ai dit hein, ne vous attendez pas à devoir vous creuser la tête plus de 5 mn pour la totalité du jeu. La recherche d'informations s'effectue, en fait, surtout par le biais des terminaux informatiques que vous trouvez à différents endroits. L'ordinateur portable à votre disposition pourra également se révéler précieux. Vos objectifs de mission vous sont envoyés au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu. Au début, vous ne les connaissez pas trop bien et ne savez pas où aller. C'est ce qu'on appelle partir à l'aventure...



Fighting Force 2 vous voit principalement évoluer en intérieur, même s'il arrive, par moment, que vous vous retrouviez à la lumière du jour.

### Scénario et objectifs (speiler)

Attention, nous allons vous révéler là des informations qu'il vaut peut-être mieux ne pas connaître, si vous voulez découvrir Fighting Force 2 et profiter de toutes les surprises qu'il renferme (au début, Hawk ne sait pas ce qui l'attend). D'un autre côté, nous avons affaire à un beat them up, pas à un jeu d'aventure, donc, bon... Je ne devrais pas trop culpabiliser. Dans le pire des cas, il faudra que je retourne chez le psy. Dans Fighting Force 2, Hawk infiltre une société du nom de Nakamichi. Cette dernière procède à une expénence quelque peu en phase avec notre propre actualité : le clonage humain. L'expérimentation porte ici davantage sur la création d'un prototype de soldat efficace et sans conscience que sur la recherche médicale pure. Votre but consiste bien sûr à empêcher la firme d'arriver à ses fins et à détruire toutes les données déjà rassemblées. Vous devrez également éliminer les chercheurs impliqués de façon trop étroite dans ce projet. Ce sont toujours les exécutants qui s'occupent du sale travail...

Fighting Force 2 reste un jeu d'action. Un titre comme au bon vieux temps, pourrait-on dire. Constitué de 9 niveaux, eux-mêmes divisés et proposant au total 24 zones différentes à visiter, ce jeu devrait permettre à tous ceux qui ont des pulsions violentes refoulées d'y donner libre cours sans souci. C'est mon psy qui va aimer.



Hawk peut utiliser ses armes quand bon lui semble. Il faut toutefois faire attention aux munitions, sous peine de se retrouver desarmé

Et la version Dreamcast ?

De passage chez Core Besign au fin fond de l'Angleterre, nous avons pu voir également tourner la version Dreamcast de Fighting Force 2. Evidemment – cela n'est pas une surprise – le jeu est beaucoup plus beau que sur PlayStation. Les développeurs ont ici pu se faire plaisir, en utilisant sans vergogne les effets de lumière et la définition plus élevée de la console. Résultat : des graphismes plus fins, un rendu plus détaillé et un véritable plaisir pour les yeux. Lorsque Hawk s'en donne à cœur joie.









Scouvrir un niveau entier de Fighting Force 2 ır le biais des outils de développement qui ont rvi à le créer se révèle impressionnant. On nt qu'il y a eu beaucoup de travail derrière.















### Activision passe à la vitesse supérieure

De plus en plus impliqué dans l'univers du jeu vidéo sur consoles. Activision ne cache pas son ambition devenir, à terme, le leader incontesté du secteur (une place à laquelle se cramponne Electronic Arts, pour l'instant). On ne peut faire plus explicite. Fin juillet, dans une ambiance très Matrix, l'éditeur conviait la presse européenne dans un magnifique château d'Edinbourgh, afin de dévoiler ses dernières productions. Joypad se trouvait bien évidemment aux premières loges, pour vous tenir informé. Entre les bonnes surprises et les titres à polémiques, la gamme Activision nous a, dans l'ensemble, fait plutôt bonne impression. Celà suffira-t-il pour devenir le number one du jeu vidéo ? A vous de voir...



### Editeur. Machine

Activisian

PlayStation

Sortie en Europe

septembrë 99

uake Il reste encore à ce jour l'un des titres préférés des joueurs issus de la galaxie PC, et il risque bien de conquérir le public de la PlayStation. En effet, la version qui nous fut présentée était tout simplement impressionnante. C'est une certitude, le moteur 3D mis au point par les studios de Hammerhead (Shadow Master) pousse la PlayStation dans ces derniers retranchements. Ouvrez grand les yeux : textures riches, qualité d'animation optimale, effets de lumière saisissants... Le rythme très nerveux des actions, ainsi que l'atmosphère lourde et oppressante qui avaient entraîné le succès du titre sur PC, restent intacts sur PlayStation. Une sacrée prouesse. Avec ses 20 niveaux bien torturés, ses différents modes multi-joueurs (10 maps seront disponibles) permettant de jouer jusqu'à 4 en écran splitté sans que le moindre ralentissement ne ternisse la fête, Quake II s'annonce tout simplement comme le meilleur shoot à la première personne sur PlayStation (un défi assez aisé il est vrai, vu la médiocre concurrence en la matière sur Play). Pour l'instant, reste à régler l'Intelligence Artificielle des ennemis qui semblait encore un peu limitée. Si cet aspect était bien traité, allez hop, lâchons-nous : cette version PlayStation se révélerait plus aboutie que son équivalente sur Nintendo 64 ! Surprenant.





L'univers de Disney semble encore faire des émules



Editeur:

Nintendo 64 et Came Boy



n 1985, Alexey Pajitnov créait un jeu de réflexion tout simple, sans se douter des répercussions que ce dernier allait engendrer dans le monde du jeu vidéo. Ce « petit jeu « tout le monde le connaît et l'apprécie, il s'agit de Tetris. Aujourd'hui, après près de 15 ans d'existence, Activision décide de redonner un coup de jeune au titre en l'associant à quelques héros de Disney. Pourtant, mis à part l'apparition d'un pseudo mode story mettant en scène Mickey et ses acolytes, rien de bien neuf à se mettre sous la dent. Les cubes et les formes géométriques continuent de descendre inlassablement... et c'est le principal, dans le fond. Convivial et bien présenté, ce nouveau Tetris ne devrait nourtant attirer que les collectionneurs fous.





orsque Fox Sports Interactive décide de partir concurrencer le géant Electronic Arts, cela donne de bons jeux... mais peut-être trop classiques. Tous les éléments de base sont, en effet, présents : licence officielle, visages mappés des stars du basket, présentation très claire, ralentis de qualité, un mode multi-joueurs permettant de s'amuser jusqu'à 8, des tonnes de stats... Mais il manque encore le savoirfaire d'EA. Malgré l'utilisation de la haute résolution, d'un point de vue technique, NBA Basketball 2000 se situe un peu en deçà de son rival. Un jeu très complet et agréable à prendre en main mais qui a encore besoin de gagner en réalisme, pour pouvoir espérer devancer le NBA Live d'EA

### NBA Basketball 2000





### g : Shaolin Style

our ceux qui trouvent « cool « de décapiter son adversaire avant de remplir son corps d'alcool et boire le sang de ce pauvre malheureux . eh bien, Wu Tang devrait être fait pour eux. Triste constat. Quelques mois après l'abandon de Thrill Kill, Wu Tang : Taste the Pain prend la relève du jeu totalement malsain. Ici, on ne parle plus de baston, mais plutôt de massacre collectif! Le but : mettre réellement en pièces son ou ses adversaires (jusqu'à 4). Alors, même si une option devrait permettre de désactiver certains éléments trop violents, il est regrettable que l'ultra violence devienne le seul argument de vente de ce médiocre jeu de baston peu jouable, sans finesse et vite brouillon. Ok, il y a la possibilité d'incarner les 9 membres du Wu Tang Clan sur les 21 combattants mais quand on sait à quel point le Wu Tang Clan est composé de gens bizarres, ce n'est pas une gloire.







Activision PlayStation

15 novembre 99



### Toy Story 2

Le très puissant Buzz.





es images de synthèse sublimes, des jouets mignons tout plein, le pauvre cow-boy Woody kidnappé par Hai, un collectionneur maniaque, le fringant Buzz Lightyear à la rescousse de son ami, un nouveau film à l'humour décapant, voici ce qui vous attend dans Toy Story 2, le film et le jeu ! Sur console, l'aventure se déroulera sur une quinzaine de niveaux mêlant une bonne dose de platesformes agrémentées de quelques éléments de recherche. Vous visiterez ainsi tous les décors du film de la chambre de Woody au jardin en passant par la décharge, etc. Particulièrement bucolique comme balade. Les plus jeunes devraient d'ores et déjà se réjouir.







Activision PS, N64 et

### NHL Championship 2000



Pro/Station	Eureus	Activision
	Machine	PlayStation
	Sortie en Europe	automne 99



e titre reprend au pixel près les présentations et l'esprit de NBA Basketball 2000. Le jeu tourne donc en haute résolution, les modes de jeu, bien que nombreux, restent dans l'ensemble très classiques, les graphismes sont de bonne facture sans rivaliser avec ceux d'Electronic Arts et la prise en main s'avère des plus agréables. On retrouve bien la tension d'un match de hockey et le plaisir de jeu est assez immédiat. Néanmoins, cela suffira-t-il à concurrencer NHL 2000 ? Pour le moment, nous ne le pensons pas.





### Star Trek Red Squad

érie culte des années 80, Star Trek n'a définitivement pas fini d'apparaître sur nos petits écrans. Après de nombreuses adaptations vidéo-ludiques sur PC, Star Trek s'intéresse cette fois-ci à la PlayStation, dans un space opéra fortement inspiré de Colony Wars. Pourtant, ici, les développeurs ont privilégié la grande accessibilité et le côté arcade. Ainsi, même si on nous assure que la trentaine de missions prévues s'illustreront par leur variété (escorte de convois, destruction d'une plate-forme ennemie, etc.), le but du jeu sera simple : locker/tirer, locker/tirer. Un peu restreint peut-être. Après seulement 6 mois de développement, techniquement, Star Trek : Red Squad impressionne déjà par son rendu graphique en haute résolution. C'est déjà ça.

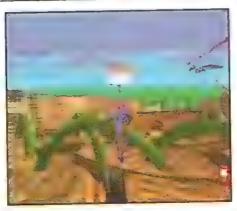








is à part un lissage des textures, une distance d'affichage quelque peu accrue et l'apparition d'un mode Challenge où vous attendent 15 courtes missions (ramasser 30 graines dans le temps imparti, etc.), cette version Nintendo 64 de A Bug's Life reprend trait pour trait son équivalente sur PlayStation (comme on pouvait s'y attendre, les cinématiques ont disparu). Un assez bon jeu, néanmoins.





### Vigilante 8: The Second Offense

ans cette nouvelle mouture, 18 véhicules seront disponibles, de la simple corvette au délirant prototype, en passant même par une sonde spatiale (si, si)! Comme précédemment, votre mission consistera à nettoyer près de 10 arènes de combat, en vous servant de vos 6 armes standard ou encore en profitant avec parcimonie des 18 armes spéciales mises à votre disposition. Cette fois-ci, chaque véhicule aura la possibilité de flotter au-dessus du sol ce qui permet bien évidemment d'éviter de nombreux pièges bien vicieux, dans le genre : hop une chtite mine. En ce qui concerne la version Dreamcast qui tourne en haute résolution et à 60 images/sec, les sensations de conduite et les divers effets spéciaux n'impressionnent pas plus que cela Heureusement, le mode multi-joueurs jusqu'à 4 joueurs en simultané sur N64 et DC (2 joueurs sur PlayStation) apporte un peu de piment au jeu et lui confère une plus grande convivialité. Cependant, que les choses soient claires, cette suite n'apporte rien de vraiment transcendant.





### **Hawk's Skateboarding**

orsqu'un champion se prête au jeu et décide de collaborer avec l'équipe de développement, cela peut aboutir à un titre de la trempe de Tony Hawk's Skateboarding, c'est-à-dire à un excellent jeu ! Esthétiquement remarquable, avec son environnement détaillé et réaliste, TKS s'illustre surtout par son accessibilité et sa profondeur de jeu. Ainsí, contrairement aux produits du genre souvent trop axés arcade, TKS et son mode carnère privilégient le réalisme, sans pour autant en oublier le côté fun et spectaculaire de ce sport très « hype ». Avec sa large palette de tricks stupéfiants (plus de 200 figures différentes en passant par le basique 180 Kick Flip To Indy, jusqu'au 1080 Benihana Nailgrab To Shifty... Ouf, je l'ai dit), auxquels viendront se rajouter 3 « special moove » déjà un peu moins réalistes mais ô combien classieux. A chaque « run », vous serez jugé et, bien évidemment, plus vos figures plairont, plus vous empocherez de sympathiques billets verts et améliorerez

votre classement. Autant ne pas vous le cacher ; au départ, vous débuterez comme une larve avec un « board » assez pérave, genre planche à repasser mal rabotée, mais, au fur et à mesure de vos prestations, vous pourrez espérer acheter des « killer boards officiels » aux perf' qui tuuuuuent (je sens que je vais muter en Willow, si ça continue). Pour finir, sachez que seul ou en mode 2 joueurs, vous aurez accès à 9 zones propices à d'acrobatiques rides réparties en 3 lieux (ville, entrepôt, pente vertigineuse). L'animation, rapide et fluide, met toujours en valeur le dynamisme des attitudes (à prononcer « ahttitilioudeux ») et, en enregistrant vos meilleurs ralentis, il deviendra alors impossible de ne pas frimer comme un malade devant ses copains en poussant des « Yeeaaahh man » de rigueur. Un grand jeu de skate riche, accessible mais surtout très fun, comme nous en attendions depuis les débuts de la PlayStation.





# BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

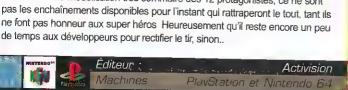
Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE!

(11 nos)

i la licence semble juteuse, le jeu de combat qui en découle paraît bien mal engagé Finalisée à 50 % (depuis plus d'un an, or dirait), cette production reste, à l'heure actuelle. très grossière.

Techniquement très

limité avec une modélisation très sommaire des 12 protagonistes, ce ne sont pas les enchaînements disponibles pour l'instant qui rattraperont le tout, tant ils ne font pas honneur aux super héros. Heureusement qu'il reste encore un peu



OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour <b>279F</b> au lieu de 427F, soit <b>4 mois de lecture gratuite.</b> Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD Thèque bancaire ou postal	par		
Carte bancaire n°	275		
Nom : Prénom :			
Code postal : Ville :			

### Made in Europe









Le 98 n'aurait jamais dû sortir. Le 99 semble bien parti pour rattraper la bavure et, après l'avoir essayé, nos premières impressions confirment cet état de fait. Voilà qui est plutôt

### Formula One 99





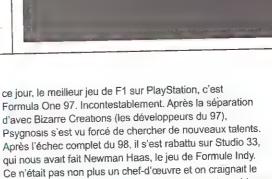


Même en mode arcade, on part vite en têteà-queue, si l'on ne fait pas attention. Le réalisme est de mise !

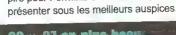




C'est toujours agréable de ne pas avoir à retaper tous les nums des pilites et des écuries .



pire pour Formula One 99 Mais, finalement, tout semble se



La version 99, c'est un peu le 97 en plus beau. Voilà pour le résumé de nos impressions. Formula One 99 reprend en grande partie les qualités de gameplay du 97, avec une réalisation nettement améliorée. La modélisation des véhicules est bien plus poussée et de nouveaux effets, type environment mapping (les reflets des décors sur les carrossenes), font leur apparition avec d'autres, comme une pluie très réaliste. Les éclairages sont plus poussés, avec des reflets de phares sur la piste, etc. Pour le moment, l'animation est assez fluide, rapide, et nous n'avons pas vu de popping ! Bref, le moteur 3D s'annonce



une bonne nouvelle, non ?













Textures et modèles des voitures sont tous deux plus fins que dans les versions précédentes.

### Enfin, Formula One 97 a trouvé son successeur !





Une interface simple, en décalage complet avec celles des précèdents volets

impeccable. Côté réglages, rien de bien nouveau, mais les titres précédents étaient déjà bien complets à ce niveau là Les modèles de conduite sont de la veine de ceux de Formula One 97, en plus fin : les distances de freinage, les embardées et tout ce qui était plus réussi dans le 98 a été repris. Car il ne faut pas non plus le nier, ce demier volet avait tout de même quelques points positifs. Dans l'ensemble, même si nous n'avons essayé que le mode arcade, il faut avouer que le réalisme a été poussé un peu plus loin, ce qui plaira sans doute aux fans !

### Va litre prometteur

Pour conclure côté actualisation, la licence FIA est, bien sûr, toujours là. Du coup, le grand prix de Malaisie a été inclus dans le jeu, alors qu'il n'a été intégré au championnat lui-même que tout récemment! Le souci de coller le plus possible à l'actu de la F1 gouverne le développement du jeu, qui, à n'en pas douter, apportera à la saga Formula One de nouvelles lettres de noblesse! Studio 33 a fait d'énormes progrès, depuis Newman Haas, et nous ne sommes pas du genre à nous en plaindre!



La representation des conditions méteo, surtout par temps de pluie, est tres réussie.



Certains angles de yue ont été spécialement réalises d'in de respecter l'esprit des



Sortie en Europe

L'Intelligence Artificielle des joueurs à été améliorée. Les matchs gagnent alors en



L'action a été quelque peu ralentie, ce qui rend plus aisée la construction de schémas tactiques.

Electronic Arts PlayStation

novembre 99

## FIFA 2000

Si le tiercé reste le domaine réservé d'Omar Sharif et de Guy Lux, le football semble être celui des gars d'EA Sports. FIFA 2000 sera-t-il la casaque favorite de cette année ? Très certainement.



près plusieurs années d'exploitation intensive de sa série FIFA, Electronic Arts semble résolu à décliner son produit à l'infini et cette année plus que jamais ! A cela deux raisons : pourquoi abandonner une recette (la réactualisation annuelle assaisonnée de trois, quatre améliorations techniques) qui triomphe dans le monde et pourquoi ne pas profiter de l'impact du chiffre «2000» qui semble toucher de toute sa grâce marketing la plupart des produits actuels en étant synonyme, pour le grand public, de révolution (d'hystérie aussi parfois, mais c'est un autre débat) ? La cause est entendu, FIFA 2000 est annoncé comme le couronnement de la série, le stade ultime du perfectionnement... en attendant les consoles nouvelle génération. Pour ce volet et afin de convaincre le plus grand nombre, les développeurs ont décidé de jouer une double carte : accessibilité optimale et richesse inédite. Après avoir pu nous essayer à la bête, nous pouvons vous assurer que, sans véritable révolution, EA n'en a pas pour autant fini d'engranger les dollars

### Foot ou vaste spectacle 🗈

A première vue, FIFA 2000 ressemble énormément à son prédécesseur avec son habillage sobre privilégiant la lisibilité, ses modes de jeu fournis mais plutôt classiques (championnats nationaux, coupe d'Europe, rencontre amicale, etc.) et ses centaines d'équipes de tous les horizons (plus de 14 000 footballeurs, dont une sélection inédite des 40 meilleures équipes de l'Histoire du foot). Pourtant, une fois sur la pelouse, les améliorations pointent le bout de leur nez. A commencer par le déroulement des matchs dont la dimension stratégique a été accrue, en abaissant quelque peu la vitesse d'animation, afin de mieux laisser le ieu se développer. En outre, un système

d'Intelligence Artificielle plus réaliste a fait son apparition avec, pour répercussion directe, des batailles incessantes pour la maîtrise du milieu de terrain. De leur côté, les animations ont été intégralement retravaillées (des joueurs d'équipes américaines sont passés avec allégresse par la case motion capture), afin d'améliorer les phases de contacts joueur/ballon et le dynamisme général du jeu. Les déplacements des joueurs font encore un peu «singe» mais il est indéniable qu'EA va dans la bonne direction. D'un point de vue esthétique, les stades ont subi un lifting en profondeur et paraissent désormais beaucoup plus vivants. Maintenant, le public réagit oralement mais aussi physiquement au déroulement du match. Aussi sympa est l'attention portée au look des joueurs qui disposent tous de différentes corpulences et types de visages (ces demiers pouvant se déformer en temps réel pour exprimer joie, rage ou désespoir). Le summum du réalisme est atteint lors des mini cut-scenes soulignant de manière stupéfiante les actions les plus chaudes. Néanmoins, n'oublions pas que FIFA 2000 est développé au Canada, un pays où le soccer reste encore moins influent que le football version U.S. Résultat, certains éléments étonnent. Ainsi, des gestes techniques ou réactions lors d'une faute ont été fortement exagérés avec une mise en scène très américaine. Parfois, nous autres Européens aurions tendance à trouver cela ridicule mais, que voulez-vous, il faut désormais du spectaculaire pour vendre. Ainsi, même si FIFA 2000 n'apparaît pas vraiment révolutionnaire, il devrait néanmoins être suffisamment riche pour damer le pion, une fois de plus, à ses concurrents Nous devrions vous en reparler plus en profondeur, très prochainement

Editeur : Sony C.E Machine : PlayStation Sortie en Europe : novembre 99





Des options de jeu et des équipes en nombre très satisfaisant. La jouabilité sunra-t-ella ?

### Le Monde des Bleus







Après quelques simulations de basket. Sony met un pied dans la simulation de football. Un challenge difficile, compte tenu des acteurs en présence sur ce secteur du marché.







ette année, la scène du foot virtuel comptera un concurrent inattendu. Sony veut, lui aussi, sa part du gâteau (on parle bien de part et pas de miettes)! La recette pour y parvenir? Rien de plus simple : un jeu dédié aux Bleus et à l'après Coupe du Monde. Ah, la victoire de Zidane et de toute sa clique, les vibrations du public, les filles qui découvrent les joies du ballon rond, ma foi, voilà un concept fédérateur. Et puis, n'oublions pas que PlayStation est partenaire de l'équipe de France depuis plus d'un an et demi, il fallait bien que ça arrive un jour. C'est incontestable, avec cette licence de prestige, Sony tient de l'or entre ses mains et a peut-être trouvé le moyen ultime de rafler d'importantes parts de marché à cet ogre boulimique qu'est devenu EA Sports. Toutefois, les développeurs du Monde des Bleus peuvent-ils prendre le risque de faire moins bien que FIFA 99 ? Pour tous les fans de foot, la réponse est claire, il faudra faire au minimum aussi bien!

### Eviter les bleus:

A ce stade du développement, le bilan est assez mitigé. Si, visuellement, Le Monde des Bleus ne s'en sort pas trop mal, avec notamment de beaux stades et une modélisation des joueurs réaliste, le gameplay, lui, souffre de nombreuses imperfections. Le rythme est assez lent et le temps de réponse sur certains gestes techniques est un peu trop long. Rien à voir avec FIFA et ISS Pro. Pour se rassurer, on dira

Une option permettra de sauvegarder ses ralentis. À la manière d'un certain ISS Pro de Konami..



que rien n'est définitif. Le contenu, en revanche, n'a pas grand-chose à envier aux productions d'EA Sports. Le titre de Sony proposera un total de 230 équipes (équipes nationales plus équipes de clubs), 20 compétitions dont 9 championnats nationaux et 6 tournois différents (Coupe du Monde, coupe d'Europe, Super League européenne), une quinzaine de stades, un mode ralenti inédit et, comme le veut désormais la coutume, des options tactiques et de management archi complètes. Nous, on ne souhaite qu'une chose, que Sony ne se contente pas d'un niveau de qualité moyen; le challenge se doit d'aller au-delà du simple affrontement marketing avec EA Sports. Car quel que soit le résultat final, Sony dispose de toute manière d'une notoriété et de moyens marketings qui suffiront à assurer le succès commercial de son titre.







Le système de coup franc gagnerait à être amélioré. C'est toujours aussi peu précis

# 155 Pro Evolution

Konami ne lâche pas prise et revient à la charge avec une nouvelle simulation de balle aux pieds. Du foot technique en perspective. EA Sports n'a qu'à bien se tenir.

> nutile de fuir, vous n'y échapperez pas. Depuis le temps, vous devriez en avoir l'habitude. Les simulations de foot, c'est un peu comme les DST de la rentrée : une coutume, pour ne pas dire la routine ! En ce début de mois de septembre, c'est Konami qui ouvre la danse avec l'annonce du quatrième volet d'ISS Pro (le troisième, intitulé Final Edition, n'a jamais vu le jour en Europe). Un challenge de taille pour l'éditeur nippon qui a une «petite» revanche à prendre sur EA Sports. Mine de rien, Konami s'est tout de même fait souffler sa place de leader de la simulation de foot trois fois d'affilée (FIFA 98, FIFA Coupe du Monde et FIFA 99), en un peu moins de 12 mois. Et s'il n'y avait qu'Electronic Arts... En plus des autres éditeurs, il faudra maintenant compter sur la présence de Sony, avec un titre dédié à l'équipe de France, et sur celle d'Infogrames qui compte bien frapper un grand coup avec son fameux Brazil V-Soccer. Autant prendre les devants donc. Précisons au passage, pour les fans de Raymond Barre, qu'EA Sports détient environ plus de 75 % du marché de la simulation de foot. Gloups Ça vous donne une petite idée du défi qu'aura à relever l'éditeur !

### le samenlav svani 100

Pour railier les joueurs à sa cause, Konami a deux solutions : jouer la carte du marketing pur et dur en négociant quelques savants deals avec deux ou trois stars du foot ou bien axer la communication sur la qualité du gameplay qui, reconnaissons-le, a quelque peu souffert de l'absence de licence officielle et d'équipes de clubs. La balle est dans leur camp. Concernant le contenu du produit, le titre parle de lui-même Notez l'emploi judicieux du mot «Evolution». Pour ce quatrième volet, les développeurs ont donc retravaillé l'environnement graphique. La modélisation des joueurs est désormais plus précise (on distingue la



Un gameplay technique à souhait. Les detracteur de FIFA vont être aux anges



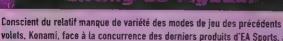


tonsure de Zizou), les stades et leurs alentours offrent également un níveau de détail beaucoup plus poussé (on voit les gradins, le public et les drapeaux des supporters), enfin la motion capture a été affinée pour des gestes encore plus naturels. Côté gameplay, on note également quelques petits changements Les sets tactiques ont été revus à la hausse avec, notamment, l'apparition du «marquage à la culotte». Il sera possible d'effectuer des une-deux aériens et un système de feintes «à la FIFA» a été implémenté. Pour finir, de nouvelles compétitions ont fait leur apparition (cf. encart). En revanche, à l'instar des précédents volets, ISS Pro Evolution ne proposera qu'une soixantaine d'équipes nationales plus quelques formations olympiques, et donc toujours pas de clubs. Mais gageons que le rejeton de Konami saura faire la différence, grâce à son feeling hyper technique. Car, plus que jamais, c'est de simulation pure dont il sera question



Zidane et son bout de crâne chauve... la classe !





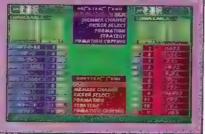
volets, Konami, face à la concurrence des derniers produits d'EA Sports, a choisi d'enrichir son titre fétiche de petites nouveautés. Tout d'abord, il sera possible de contourner l'absence de licence au moyen d'un petit éditeur de joueurs. Cool. Yous pourrez également participer à 10 compétitions différentes : L'international Cup, la Konami Cup, l'International League, l'European Cup, l'African Cup, l'American Cup, l'Asian Cup, la Master League, l'Olympic mode, plus une «Extra Cup». Pas mal, non ? ISS Pro Evolution propose également un mode Training plus convivial largement inspiré de celui de FIFA. Ce dernier permet de se familiariser avec les différentes formations, les coups de pied arrêtés (coups francs, corners), la technique du une-deux et les feintes.







113



Des mouvements très naturels d'une fluidité ınattaquable,









Petit plus sympathique : il sera possible de sauvegarder ses meilleures actions,

# Sled Storm

Déjà quelque peu remarqué lors du dernier salon de l'E3. Sled Storm confirme les bonnes impressions que nous avons eues. Original et prenant, il se démarque des autres simulations de courses avec bonheur. Dernier gros plan avant le test complet...





Vous pouvez réaliser vos figures en gardant la pose plus ou moins longtemps. Plus vous prenez de risques, plus la figure vous rapporte de points







es simulations de courses sont légion sur PlayStation On finit par ne plus prêter beaucoup d'attention à la plupart des titres et seuls les plus grands (Gran Turismo, V-Rally et consorts) ont finalement droit à une considération véritable Sled Storm, qui ne prétend pas révolutionner le genre, joue au moins la carte de l'originalité. Ici, les pneus laissent place à des chenilles (roues arrière) et des patins (roues avant), et l'asphalte dur disparaît au profit de la neige, blanche et poudreuse. Je ne sais pas pour vous, mais moi, je trouve déjà que le cadre est plus sympa.

Sled Storm est un jeu simple dans son concept. Différents pilotes vous sont proposés, chacun possédant sa propre moto des neiges. Une fois votre choix effectué, il ne vous reste plus qu'à participer à la course. 14 circuits sont ici disponibles (8 «naturels» en montagne et 6 circuits de snow cross). Lors de chaque course, il faut vous montrer plus rapide que vos trois adversaires et tout faire pour arriver premier. Chaque course remportée vous permet de gagner de l'argent. Et l'argent autorise l'achat de nouvelles pièces pour votre snow mobile. Ces dernières sont nombreuses et pratiques: moteur, frein, phares (eh oui, il y a des courses de nuit!), structures plus légères... Il s'agit d'investir judicieusement son argent pour rester dans la course. Ici, c'est la gloire que l'on recherche, pas la fortune...

### Paur évater la galerie

La principale qualité de Sled Storm peut se résumer en un mot (enfin, trois): plaisir de jeu. Simple d'accès, il autorise des courses endiablées après quelques minutes de jeu seulement. Les commandes répondant parfaitement à vos sollicitations, vous pouvez immédiatement essayer de prendre chaque virage de façon un peu plus serrée. Le temps passant, vous vous apercevez avec bonheur que, lors de chacun de vos sauts, vous avez la possibilité d'effectuer des figures acrobatiques. Ces dernières, assez



Le mode multi-joueurs de Sled Storm permet de jouer à deux ou à quatre Ressortez donc votre multi-tap...

nombreuses (une cinquantaine a priori, nous les compterons pour vous plus tard), ne servent pas seulement à jouer les gymnastes des neiges : chaque figure rapporte des points. Et les points, à la fin de la course, sont convertis en espèces sonnantes et trébuchantes. Voilà qui est déjà plus intéressant... On ne se contente pas de finir premier une course dans Sled Storm, on gagne avec panache. Lors des replay, l'accent est mis sur vos plus belles figures avec un mouvement de caméra tournant à 360° lorsque, bondissant en l'air, vous osez lâcher le guidon ou lorsque vous vous étalez de tout votre long sur votre machine.

Développé par 989 studios (à qui l'on doit Syphon Filter), Sied Storm fait partie de ces titres que l'on n'attendait pas et qui créent la surprise. Un titre pas révolutionnaire, certes, mais qui possède des qualités suffisantes pour satisfaire une majorité de joueurs. En cette période un peu chaude où le soleil dicte sans condition sa loi, il est bon de pouvoir s'essayer à un jeu aussi rafraîchissant...



























Il n'est pas rare de se bousculer, lorsqu'on prend à quatre un même virage...





Plusieurs personnages et machines sont à choisir







ll est possible d'acheter des phares plus puissants pour mieux voir la nuit. Cela s'avère utile lorsqu'on connaît mal le circuit,







### Ching



Editeur Cry Machine PisyStatio Sortie en Europe fin septembre 9:



Les murs de la Cité Interdite cachent un complot que vous devrez mettre à jour.

ryo nous la fait fromage ET dessert, avec l'ultime volet de la collection «Omni 3D»: Chine. Après Versailles et Egypte, voilà la Cité Interdite visitée par les joueurs adeptes d'histoire. L'intrigue se déroule en 1775 à Pékin où, sous les traits du surintendant de la Maison impériale, vous devrez résoudre l'énigme du meurtre de l'eunuque préféré de l'Empereur Doté d'une réalisation tout à fait semblable aux précédents volets, Chine utilise toujours ce truc fameux qu'est la «4D temps prémonitoire», comme ils disent, avec un souci toujours respectable de réalité historique, grâce à la collaboration de la Réunion de Musées Nationaux. Mais, pour la première fois, le joueur aura accès à une carte et un résumé des actions accompties depuis le début de l'aventure. Les amateurs devraient être ravis...

Bien sûr, les photos ci-contre ne sont pas issues de la version Play Station, qui devrait être bien moins belle.





Machine : PlayStation Sortie en Europe : novembre 99





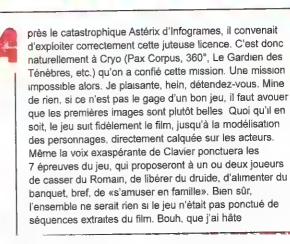
Mon Dieu ! Un Clavier modélisé !

Astérix en pleine méditation transcendentale.



# and a Obelin Contre Gesar

Astérin







# Miler Loop

Dire que Killer Loop s'inspire de WipEout est une évidence lorsqu'on voit tourner le jeu plus de trois secondes. La question est de savoir si l'élève saura dépasser, ou au moins égaler, le maître Ça n'est pas gagné







iller Loop - à ne pas confondre avec la marque de lunettes du même nom (les lunettes Matrix, c'est eux) - donne l'impression d'être un jeu réalisé par des démo-makers. Des surdoués de l'informatique qui auraient réalisé une jolie démo technique. Le jeu est d'une fluidité exemplaire, la musique ambiant/techno qui vous accompagne a un effet presque hypnotique à la longue et on sent que la PlayStation est ici bien exploitée. On a vu mieux, certes, mais la démonstration est belle. D'un design résolument futuriste, Killer Loop paraît d'abord assez froid et manquant un peu de personnalité. Ne me demandez pas pourquoi, c'est juste un sentiment profond. Il n'empêche que, les parties s'enchaînant, on entre plutôt pas mal dans le jeu Il manque toutefois quelque chose. Le piment de la compétition n'est pas tout à fait là. Peut-être que ce petit truc en plus indéfinissable que je recherche sera présent dans la version finale du jeu, qui sait...

### Joil mais weut-être un neu creux

A l'instar de WipEout, c'est la griserie de la vitesse qui vous emporte dans Killer Loop Les marques accélératrices au sol laissent ici la place à des particules d'énergie vertes qui vous autorisent à garder une vitesse de pointe élevée. Ces particules sont disséminées un peu partout sur le parcours et il est important de les traverser régulièrement. En ce qui concerne votre bouclier, c'est le même topo Des particules de couleur jaune se trouvent sur la piste et, en passant au travers, vous vous refaites rapidement une santé. Pratique. Différentes armes sont évidemment à votre disposition et il faudra gérer vos mines, missiles et autres joyeusetés avec brio, pour espérer franchir le premier la ligne d'arrivée. 12 véhicules et 7 circuits différents vous attendent. Ça n'est pas mal, mais ca n'est pas non plus extraordinaire. Espérons qu'il y en ait encore d'autres cachés. Un titre doté de certaines qualités, donc, mais qui risque tout de même de rester dans l'ombre d'un géant beaucoup plus célèbre...





Couleurs pastel et vitesse effrénée Killer Loop vous donne le vertige.

### Metal Gear Solid Special Missions



Des phases d'entraînement à la pelle vous attendent.

La ruse du guerrier en action.

Moins d'un an après sa sortie. Metal Gear Solid va connaître une suite. Une phrase innocente synonyme de plaisir ludique incommensurable, mais qui. malheureusement, se révêle tout à fait inexacte! Avant les larmes, les explications.



oyons francs. Metal Gear Solid Special Mission est un add-on. Pas un jeu à part entière, juste un add-on. Je sens votre déception, mais, que voulez-vous, il faudra attendre la PlayStation 2, pour voir débarquer une véritable suite. En attendant cette délivrance, profitons-en pour jeter un coup d'œil à ce nouveau titre. Dans MGS Special Missions, quatre modes de jeu regroupant la bagatelle de plus de 300 missions de VR Training (si mes calculs savants sont exacts, à 169 francs le jeu, cela ne vous reviendra qu'à près de 50 centimes la mission) ont été compilés. Nous passerons rapidement sur les 60 missions du Sneaking Mode, dans l'ensemble très proches de celles présentes dans le MGS original, pour nous attarder sur les trois suivantes. Au cours du Weapon Mode, vous devrez remplir un nombre incalculable de missions censées vous apprendre à devenir un maître dans le maniement de chacune de vos armes (famas, lance-roquettes, mines, etc.). Survient alors l'Advanced Mode qui rehaussera dramatiquement le niveau de difficulté. Gloups.

Ainsi, après avoir achevé quelques 200 missions, vous parviendrez au tant attendu Special Mode. Difficulté surhumaine, profondeur de jeu accrue, décors inédits mais surtout vous aurez là l'honneur et l'avantage d'incarner le Cyber Ninja! Tout bonnement excellent. Quoi qu'il en soit, Metal Gear Solid Special Mission semble « uniquement » réservé à un noyau dur d'inconditionnels, voire de fanatiques de l'original et ce pour deux raisons simples. Primo: aucune véritable innovation n'a fait son apparition, puisqu'il ne s'agit ici que de s'entraîner de manière plus ou moins farfelue. Secundo : le jeu de base est indispensable pour faire tourner cet add-on. Heureusement, le produit ne sera vendu « que » 169 francs. Avis aux fans.



Incerner le véloce et énigmatique Ninja procure d'intenses sensations





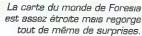
Grâce à votre sabre, vous pouvez parer les balles mais aussi trancher vos adver saires comme de vulgaires fétus de paille.

## Made in Europe



Les combats ne proposent pas d'effets réellement impressionnents Dommage.







# Legend of Foresia

egend of Foresia est un petit RPG plein de bonne donté, mais dont l'esthétique, d'une autre poque, devrait en rebuter plus d'un Normal, me rez-vous, pour un jeu sorti au Japon il y a près e 2 ans ! Décidément, la politique d'édition des PG en France se révèle assez déconcertante









Combattre à quatre permet d'élaborer des tactiques d'attaque imparables. Enfin, c'est en tout cas le but.

adis, paix et prospérité régnaient dans la région de Foresia, jusqu'au jour où les douze sages régissant ce monde abusèrent de leurs pouvoirs et donnèrent naissance à des monstres aux pouvoirs phénoménaux. Rapidement, les sages perdirent le contrôle de leurs tristes créations et Foresia sombra dans les ténèbres. devenant alors la contrée maudite. C'est clair, la particularité de Legend of Foresia ne réside pas dans son scénario mais plutôt dans la totale absence de héros et dans les répercussions que cela entraîne sur votre aventure. Ainsi, avant de débuter votre quête haletante, vous devrez choisir un héros ou héroïne parmi les 16 proposés (la parité homme/femme est ici parfaite), le jeu se modelant alors en conséquence. Ces derniers possèdent tous des caractéristiques propres et sont séparés en 8 classes (guerrier, magicien, voleur, fée, lutin, prêtre, chasseur, sylphide). Mais vous n'êtes pas encore tout à fait sorti d'affaire. En effet, il vous restera à forger le caractère de votre favori, puis définir ses forces, tout en tentant d'atténuer ses déficiences. En un mot, créer le héros le plus équilibre possible. La quête d'idéal n'est pas toujours évidente, vous vous en rendrez compte assez tôt. Après quelques minutes, vous finirez par former une petite escouade de 3 compagnons et, ainsi entouré, il ne vous reste qu'à partir terroriser les malfrats locaux pas trop effrayants, ne vous inquiétez pas.

### de poids des années

Petit plus sympa, il est possible de charger son personnage ou encore des objets spéciaux sur sa Memory Card, pour ensuite s'en servir chez un ami. Ventes aux enchères ou parties en duo, c'est certain, Legend of Foresia mise sur l'échange entre joueurs. Malheureusement, si le concept paraît des plus intéressants, ce petit RPG risque de souffrir de son esthétisme plutôt primaire. Des textures excessivement dépouillées et des couleurs trop ternes engendrent un manque de charisme flagrant. Dommage, surtout que ce défaut aurait pu être aisément évité. Pourquoi ? Eh bien, tout simplement, parce que le jeu, sorti en janvier 98 au Japon, possède déjà, dans cette contrée reculée, une suite plus complète et un poil plus aboutie techniquement. Ne cherchez pas pour autant à comprendre pourquoi on tente de nous refourguer un vieux jeu, vous perdriez votre temps. Et puis, sortir face à Final Fantasy VIII, on ne parle plus de suicide, à ce niveau-là, mais carrément de masochisme! Que voulez-vous, les voies du marketing sont définitivement impénétrables, chez THQ. Petit RPG vieillissant, Legend of Foresia risque de passer bien inaperçu, en cette fin d'année.

## The next Terris

Toutes les machines auront leur version de Tetris. Après un premier Tetris PlayStation passé quasi inaperçu, c'est au tour de Hasbro Interactive de revenir sur 32 bits avec le titre d'Alexey Pajitnov. Depuis 1985 et ses millions de versions écoulées dans le monde. Tetris n'à pas pris une ride!

Hasbro Interactiv Éditeur : PlayStatio octobre 9 Sortie en Europe



Une nouvelle version de Tetris poui PlayStation Une révolution et une seconde version de ce titre su la 32 bits.

nutile de présenter Tetris, cet antique jeu de casse-tête qui consiste à imbriquer des pièces géométriques de façon à former des lignes. Jeu de réflexion culte sur Game Boy, il fera enfin sa ré-entrée sur PlayStation (après Tetris Plus, cf. Joypad n°69). La grande nouveauté proviendra de sa représentation plus hight tech en 3D, qui relève plus du relookage que de l'innovation Dans cette nouvelle mouture, les règles ont quelque peu changé, puisque vous ne devrez qu'éliminer les lignes du bas du tableau pour passer à l'épreuve suivante. Très complet du point de vue des options de jeu (mode deux joueurs, tutorial...), il propose aussi une version dite classique dans laquelle vous retrouverez les règles originales de l'ancien Tetris. Graphiquement, le soft ne casse pas des briques (humour : briques-Tetris !) et se voit doté de couleurs assez mornes. Vous me direz, l'intérêt du jeu se trouve avant tout dans la cervelle et pas ailleurs ! Et puis, comme pourrait le dire Morpheus de Matrix, ce n'est pas le jeu qui est moche, c'est notre cerveau qui le rend moche! A méditer, les gars !





Sortie en Europe









Acteur particulièrement silencieux sur console, TLC nous propose un puzzle action game bien sympathique où l'extermination des rats est une vertu. Un titre multi-joueurs fendard qui, s'il n'a l'ai de rien, pourrait vous scotcher des heures entières.



de base : on emprisonne les rats avec le lasso. puis on file vers le destructeur de rats (une case sur laquelle ıl faut marcher).

e principe de Rat Attack est fort simple : vous choisissez un des chats et devez emprisonner des rats, pour ensuite aller les détruire. Chaque chat a 3 caractéristiques variables : sa vitesse, la taille de son lasso et la force de ses coups, qui correspondent à ce que vous pouvez faire : courir, attraper ou assommer des rats. Evidemment, le reste du jeu corse l'affaire, puisqu'il existe plusieurs variétés de rats, plus ou moins intelligents, des bonus, des malus et tout un tas de trucs aux effets divers répartis dans les niveaux du jeu. De plus en plus complexes, ceux-ci requièrent adresse et jugeote et plus encore en multi-joueurs, où il est parfois plus utile de nuire aux autres joueurs que de capturer un maximum de rats. Nous reviendrons plus en détail sur les mécaniques du jeu dans le test, le mois prochain, mais c'est un

soft bien réalisé, original et qui promet des heures de fun. Une

véritable surprise avec un véritable drôle de titre...



de l' Eglise 94200 lvry-S-Seine e d'Ivry

01 48 20 1000

e de Clichy

14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins

15 rue Baratte Choiet 94100 Saint-Maur VERSAILLES

age de l' Aqueduc 93200 Saint Denis C C Les Manéges 78000 Versailles R.G 147 56 08 64 C C Les Manéges 78000 Versailles R.G 147 56 08 64 C C LAMART

Rue Pietonne 92140 Clamart

- d' une **notoriété nationale**, et faire partie d' une chaine de magasins dynamiqu STOCK GAMES Recherche des Partiens

Pour plus d' informations, contactez Raphaēl au

01 44 07 04

S UORAFTIX MYCTOLIS : CTATE OR UOAD 01 44 63 0R LYON 04 72 56 06

ES RAYON MANGA es Halles 44000 Nantes

Jacques Rousseau 44000 Nantes Gni Lambert 29270 Carhaix

e de Spicheren TNIQUE 57600 Forbach

97200 Fort de Françe .amartine

**62 40 40 53 12** 02 40 48 13 14

02 98 93 74 64

03 87 87 13 93 05 96 81 85 32 CANNES

64 Soulevard Carnot 06400 Cannes

21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice **REIMS** 

29 Rue Chanzy 51100 Reims 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux RENNES

35000 Rennes

94 52 200 900 04 93 13 00 10

01 55 96 23 32

01 39 53 30 30

01 40 85 60 65

03 26 47 77 76 08 56 7N 00 84 02 99 67 53 10 MARSEILLE

207 Rue de Rome 13006 Marseille

80 en Fournirue 57000 Metz METZ

03 87 36 63 58 Passage Serpenoise 57000 Metz

25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau SENS 47 Grande Rue 89100 Sens

95 59 83 84 03 06 64 m

04 91 48 27

ane **03 87 37 37** 

## Lego Racers

Lego. Quatre lettres magiques, aux forts relents nostalgiques pour les grands enfants que nous sommes... Lego Racers, deux mots qui risquent de casser le rêve.





Chaque perso possède son propre véhicule, assemblé avec des pièces de Lego







Les circuits reprennent l'ambiance cubique, qui caractèrise le monde des Lego

es Lego. Ces petits personnages en plastique resteront à jamais gravés dans nos mémoires comme de formidables compagnons de jeu. Un véritable morceau d'enfance insouciante, partagé par de nombreuses générations de jeunes et de moins jeunes. C'est donc avec un grand plaisir que l'on revoit ces petits personnages en plastique dans un jeu vidéo. Franchement, ce serait super cool de retrouver nos sensations de gosse, un paddle en main. C'est donc une larme de joie au bord des yeux que je lance ce Lego Racers... Hum, il s'agit d'un jeu de caisses délire, ambiance Mario Kart. Pourquoi pas... Alors, voyons Ok, on peut créer son propre perso en choisissant une tête, un tronc et des jambes différents. Sympa. Mais passons plutôt à la course. Les modes de jeu font dans le classique, genre Single Race, Match Race, VS et Time Trial Mouais... Un peu rachot quand même. Allez hop, ne nous laissons pas démoraliser par ce détail. Place à la course ! Aïe, sur PlayStation, le moteur 3D tire franchement la gueule. Les graphismes sont super bof et l'animation saccade à mort. Quant au gameplay, ben, il ressemble à celui d'un Mario Kart en moins fun, genre virages en dérapage et power up à gogo. Quant à la version N64, elle s'en tire un tantinet mieux, question graphismes, mais l'intérêt reste le même. Bref, Lego Racers semble vraiment s'adresser aux plus jeunes, qui sont encore dans leur période active de Legomania aiguë. Quant aux plus vieux, ceux pour qui le monde des Lego n'existe plus qu'en souvenirs, ils ne trouveront aucune magie dans ce titre...



La qualité de graphismes laiss sceptique C'est l'effe LegoLand PlayStation

Sur N64, les graphismes

sont plus sympas que sur

PlayStation. Quant au

gameplay...









# Shadowman

Shadowman aura en Soul Peaver un concurrent de taille

Côté textures, ce n'est pas forcément la panacée sur Playstation Après le test de la version N64. Shadowman ne tardera plus sur PlayStation. Un titre techniquement moins impressionnant mais à l'atmosphère toujours unique





lors que nous venons de nous attarder sur la version. Nintendo 64 du très lugubre Shadowman, voici que la version PlayStation a la bonne idée de nous tomber entre les mains. Première constatation : en termes de puissance, la PlayStation ne rivalise pas avec une Nintendo 64 lorsque celle-ci est bien programmée. Traduction: Shadowman, dans sa version 32 bits, n'est pas aussi fin (question d'Open GL ?) que son homologue N64. La version bêta à laquelle nous avons pu nous essayer péchait techniquement aussi du point de vue de l'animation. Mais là n'est pas le point fort de Shadowman puisqu'il s'agit de son ambiance unique. Et ici, l'ambiance demeure, une chance. Toutefois, sur PlayStation, il faudra aussi compter avec la présence de Soul Reaver qui, dans le fond, dans la forme et par l'ambiance concurrence directement le titre d'Acclaim. C'est un challenge. Un beau. A Acclaim de relever le gant.



## noizedo de dush

NOUS RACHETONS CASH IMMEDIATEMENT

SANS OBLIGATION D'ACHAT
VOS JEUX ET CONSOLES

à des prix généralement au-dessus du marché

AEN 14 , rue de Bras face fnac .31.50.10.30 SAINT-LO 50 3, rue du Belle place du Marché 02.33.55.79,22

LE HAVRE 76 94-96, rue Victor-Hugo rue piétonne 02.35.42.07.07 CHERBOURG 50 19, rue Maréchal Foch place du Théâtre 02.33.78.99.00

NOUVEAU nous rachetons
cash vos
DVD
VIDEO

social : 30, rue de Bras, 14000 CAEN - INTERNET : www.infocéane.com/logiciel land.htm.

PLAYSTATION NEUF **10UNTAIN BIKE** 349.00 DAR 2 . . . 349.00 349.00 . TEL. .349.00 369.00 369.00 **GHTER ALPHA 3** 349.00 349.00 349.00 RAND PRIX 2 199.00 169.00 RNIKOVA SMASH FNNIS 2 ....

PLAYSTATION OCCASION

METAL GEAR SOLID .249.00 BAZMOKETS 289.00 .299.00 WARZONE 2100. 299.00 269 00 CHAMPIONS LEAGUE UEFA 299.00 RIVA SCHOOL . . . 229.00 279.00 RIDGE RACER TYPE 4 299.00 299.00 TOMB RAIDER 3 199.00 ASTERIX 249.00 GEX CONTRE DR REZ 299.00 BLOOD LINES .. 249.00

**NINTENDO 64 NEUF** 

 STAR WARS RACER
 399.00

 CASTEL VANIA
 399.00

 F1 GRAND PRIX 2
 369.00

 WORLD DRIVERS
 TEL.

 YANNICK NOAH TENNIS
 TEL.

 FIFA 99
 369.00

### **NINTENDO 64 OCCASION**

BEETLE ADVENTURE RACING 299.00
MARIO PARTY 299.00
SOUTH PARK 299.00
RUSH 2 299.00
TOP GEAR OVERDRIVE 279.00
TUROCK 2 279.00
WCW NWO REVENGE 299.00
V-RALLY 199.00

15 F de réduction



sur présentation de ce coupon

# La Neo Pocket en France

La guerre des consoles portables semble bel et bien lancée! Après la Game Boy Color, c'est au tour de la Neo Geo Pocket Color. dernière console en date de SNK, d'être officiellement commercialisée en France, via Bally France, son distributeur Un succès pour Noël prochain?



Éditeur in le de de l'estate

La compatibilité avec la Dreamcast de Sega se fera via un câble de liaison. Les informations pourront circuler librement dans les deux sens.

## Caractéristiques Neo Geo Pocket Color

Moniteur LCD Couleur 146 couleurs simultanément

CPU 16 bits (palette de 4096 couleurs)

Manette pivotante

49 heures de jeu possible en continu avec deux piles AA Batterie au lithium pour la sauvegarde de données Fonctions intégrées accessibles depuis le menu Pocket :

- Horloge
- Calendrier
- · Fuseaux horaires dans le monde
- Alarme
- Heroscope



King of Fighters R-2 Baseball Stars Color Pocket Tennis Color Neo Dragon's Wild Neo Cherry Master Color Neo Mystery Bonus Puzzle Bobble Mini Crush Roller Pocket

Neo Geo Cup 98 Plus Fatal Fury – First Contact Metal Slug – First Mission Samurai Shodown! 2 Dive Alert Burn Version Dive Alert Rebecca Version Neo 21

Neo 21 Neo Baccarat Neo Turf Master Puyo Puyo The Last Blade Neo Pocket Bass Fishing



epuis quelques semaines maintenant, les lecteurs et lectrices auront remarqué, dans les étalages de certains grands distributeurs (Fnac, Toys'R'us, Carrefour, etc.), une drôle de console frappée du logo SNK. Certes, nous vous avions déjà parlé de la Neo Pocket Color dans sa version nipponne, au même titre que la WonderSwan de Bandai... mais pas de manière officielle. En effet, depuis peu, cette console 16 bits est dispo chez nous, avec une dizaine de titres déjà sur le marché SNK compte s'implanter progressivement dans le secteur de la portable, en sachant humblement qu'il aura du mal à concurrencer le géant Nintendo et sa Game Boy Color. Pour preuve, ses estimations de vente pour la fin d'année, somme toute assez raisonnables : 70 000 pièces. Dans le même temps, Nintendo espère écouler... 700 000 de ses GBC. Les businessmen rétorqueront que prendre 10 % de parts de marché dans un secteur très fermé et face à un adversaire de cette envergure, c'est déjà une grande victoire en soi.

## Compatible PlayStation 2-2

On connaît la compatibilité de la Neo Geo Pocket Color avec la Dreamcast, eh bien nous apprenons de manière officieuse qu'elle le serait aussi avec la PlayStation 2! D'autre part, SNK aurait d'ores et déjà, dans les cartons, des nouvelles versions de ses consoles miniatures, en plus puissantes bien évidemment. La technologie 32 et 64 bits est désormais accessible et certainement moins



La Neo Pocket Color existe en 6 boîtiers différents argent platine, bleu platine, anthracite, bleu marine, bleu minéral et transparent

coûteuse qu'il y a quelques années. Merci, monsieur La Palice. On se doute aussi qu'il mettrait à profit son expérience de la toujours vivante console de salon Neo Geo, pour ses toutes nouvelles portables. Actuellement, une vingtaine de titres sont disponibles en France. L'objectif avoué de SNK est d'arriver à la centaine! D'où les alliances avec les constructeurs Sony et Sega, qui adapteraient certains jeux de leur épais catalogue. Une alliance à trois pour tenter d'éliminer Nintendo du créneau des portables? Notez que c'est une question, pas une affirmation ni une attaque. Merci. Seul l'avenir nous le dira. En attendant, et comme dirait Paco Rabanne, l'homme trop bien renseigné sur les choses de l'univers, « d'ici là, quel suspense »!





ur PlayStation, Roadsters semble ne pas atteindre la qualité raphique nécessaire pour faire de l'ombre aux meilleurs titres du enre Mais ce n'est ici qu'une pré-version

## 'attaquant simultanément aux principales onsoles du marché. Titus espère, sans aucun oute, faire parler plus que de raison de son ouveau jeu de course. Où la communication croise rentabilité...





# es simulations de course sont un genre qui a toujours très bien marché. Fort de cette constatation, Titus s'est décidé à présenter aux yeux du monde Roadsters. Ce jeu, dont nous n'avons pu admirer qu'une préversion, lors du dernier salon de l'E3, nous fait ici bénéficier de quelques visuels supplémentaires et d'une présentation privée de la version N64 à laquelle nous avons pu nous essayer à loisir. Nous avons également de nouvelles informations dont nous allons très obligeamment vous faire profiter...

### Premières infos

130 voitures sont ici à votre disposition. Titus semble avoir voulu coller quelque peu à la réalité et on peut deviner que les développeurs se sont amusés, lors de leurs recherches, pour proposer un panel de véhicules aussi large. Huit pilotes différents prendront le départ - on ne sait pas s'ils seront dotés de capacités particulières ou si les différences ne seront qu'au niveau du look - et le jeu propose au total 10 circuits. Ces derniers sont localisés à différents endroits dans le monde : plages d'Afrique du Sud, montagnes enneigées, désert, campagne .. A chaque circuit correspondent une ambiance et des conditions climatiques particulières. Selon la machine sur laquelle Roadsters sera adapté, on peut imaginer que les effets de traces de pneus, pluie, neige, feu ou fumée ne seront pas tout à fait les mêmes. Entre une Game Boy et une Dreamcast, il y a encore une légère marge...

Des modes de jeu originaux seront inclus. Par exemple, sur N64, le mode Trophy vous permet de parier de l'argent sur

# Roadsters



Les graphismes plus fins et lisses de la Dreamcast donnent immédiatement une bonne première impression. A confirmer.







Decouvrir le « squelette » d'un circuit peut impressionner quelque peu Lorsque vous roulerez dessus, par la suite, vous ne vous rendrez compte de rien...

une voiture et de remporter la mise si, comme au tiercé, votre favori termine premier. Ce mode devrait également être présent sur PlayStation. Signalons, à cet égard, que c'est Smart Dog (Tennis Arena) qui s'occupe de développer Roadsters sur la console de Sony. Sur Nintendo 64, Roadsters trouve, ce mois-ci, un challenger inattendu avec World Driver Championship. D'entrée, il semble que le titre de Midway, bénéficiant de plus de moyens pour son développement, se classe au-dessus du titre français. Toutefois, Titus n'a pas dit son demier mot et Roadsters n'est pas encore terminé. Gageons que le titre sera à la hauteur des espérances des joueurs N64... et des autres aussi!

# Spyro 2

La bande d'Insomniac, qui nous avait gratifiés, l'année dernière, d'un très agréable Spyro, bosse d'arrache-pied sur une suite pleine de surprises...



Les nombreux challenges secondaires sont souvent très marrants. A l'image de cette course de chanots

Spyro premier du nom marquait la volonté de Sony de s'ouvrir à un public en bas âge, avide de productions accessibles et originales. Avec son univers onirique, son héros au look cartoon et sa jouabilité impeccable, Spyro rassemblait donc tous les ingrédients nécessaires pour charmer nos petites têtes blondes, trop jeunes pour apprécier l'ambiance légèrement stressante d'un Resident Evil Résultat, le jeu a fait un joli carton en Europe, en se vendant à plus de 800 000 exemplaires! Un succès inattendu pour les développeurs ricains d'Insomniac, qui n'ont pas hésité à mettre en chantier une suite Sous-titré Gateaway to Glimmer, cette suite ne se cantonne heureusement pas à un simple lifting de façade Elle propose en fait bon nombre d'innovations et

d'améliorations, visant à corriger les erreurs de jeunesse

arrant les aventures d'un jeune dragon au grand cœur,

Cour de dragen

du premier épisode

En visite dans les studios californiens d'Insomniac, nous avons eu tout le loisir de découvrir Spyro 2 dans ses moindres détails. Première constatation, le concept général demeure inchangé. Au menu, on retrouve donc des commandes simples et une jouabilité super abordable, au service d'un pur jeu de plate-forme 3D. Les environnements, quant à eux, sont toujours aussi pastel et les ennemis affichent tous un look bon enfant. Vollà pour les similitudes. Passons maintenant aux nouveautés. Tout d'abord, le nombre d'ennemis a été considérablement revu à la hausse (on nous en annonce une centaine totalement inédits!), histoire de rendre les niveaux plus riches et l'action plus intense. D'autre part, Spyro hérite de nouvelles

Éditeur Sony C Machine PieyStat Sortie en Europe éctobre



Vous rencontrerez souvent des persos secondaires, avec qui vous davrez faire affaire pour accéder à de nouvelles zones

Désormais, Spyro peut jouer les plongeurs sous-marins, Mais sous l'eau, son jet de flamme ne fonctionne pas !





Le match de hockey sur glace est un passage original et très bien réalisé.

aptitudes, comme grimper au mur ou encore nager sous l'eau. Cependant, l'innovation principale apportée à Spyro 2 tient plus dans la conception des niveaux. Explications. Vous pouvez parcourir le jeu de deux manières radicalement différentes Soit vous survolez chacun des 29 stages en remplissant les objectifs basiques (collecter des diamants, libérer des prisonniers, trouver des objets cachés.. ) ; auquel cas, vous claquerez le jeu assez rapidement. La seconde façon de jouer – et la plus intéressante - consiste à mener à bien toutes les quêtes secondaires présentes dans les mêmes stages (séances de ball-trap, courses de chariot, matchs de hockey sur glace...). Si vous optez pour cette méthode de jeu, Spyro 2 dévoilera alors toutes ses qualités et se révélera beaucoup plus riche qu'il n'y paraît ! Bref, comme nous le confient les développeurs, Spyro 2 a été conçu pour ceux qui ont trouvé le premier épisode trop linéaire et répétitif. Et le résultat semble parfaitement remplir ses objectifs 1 A n'en pas douter une des meilleures productions de cette fin d'année destinées aux enfants.



/otre aventure vous aménera à affronter trois boss. Le premier ne pose pas de problème, nais les autres...



Le moteur 3D de Spyro 2 profite d'améliorations, notamment au niveau des effets de lumière Classe..

## u Qui sont-ils ?

Créé en 1994, Insomniac s'est fait connaître en produisant Disputer, un Doom-like sorti en 1996 sur PlayStation. Après cette première expérience, ils ont ensuite attaqué te développement de Spyro (fin 1998), puis de Spyro 2. Parallèlement à ce dernier, le studio planche également sur un autre projet top secret. Et pour cause, ça se passe du côté de la PlayStation 2!





Le défense principale de Spyro reste bien entendu le feu Mais il pourra utiliser d'autres armes au fil des niveaux



Contrairement au premier épisode, Spyro 2 propose de nombreux challenges diffèrents lci vous devez faire fondre des esquimaux pris dans la glace











# La suite de Para le rapper va nou faire vibrer, cett fois-ci, au rythmes quitares. Ce

La suite de Parappa le rapper va nous faire vibrer, cette fois-ci, au rythme des guitares. Ce qui sera pour nous l'occasion de nous prêter à un exercice de style bien plus périlleux que le premier!



Dans le dernier stage, vos échecs se soldent par la vampirisation de l'énergie vitale de l'auditoire !



n regrettera l'absence du petit chiot Parappa. Pour ce nouveau jeu musical, Sony donne la vedette à un nouveau personnage aux allures plus «sataniques», sans doute plus rock. Effectivement, dans cette suite de Parappa the Rapper, vous incarnerez Lammy, une jeune fille dotée de petites comes, adepte de joutes guitaristiques. Cependant, un point commun relie ces deux protagonistes ; ils tentent, par l'art de la musique, de gagner plus d'assurance. C'est donc motivée de la sorte que l'espiègle Lammy sera amenée à parcourir les voies initiatiques, non sans heurts, de l'instrument à manche. Toutefois, que les adeptes de Parappa se rassurent, celui-ci est tout de même présent dans le jeu en tant que «guest star» ou invité de marque. Côté réalisation et gameplay, que les puristes se rassurent eux aussi : on retrouve bien évidemment les graphismes géniaux-débiles de Parappa en carton, qui lui ont garanti son succès auprès des tout-petits, ainsi que son principe de jeu unique et farfelu. En l'occurrence, vous devez reproduire une séquence de combinaisons de boutons à la manette en temps réel, en respectant les tempos adéquats. Autrement, le phrasé rap laisse désormais place aux implacables aller-retour du médiator sur les cordes, exercice périlleux qui demandera plus de rigueur et augmentera de ce fait le niveau de difficulté du jeu. Car le rock n'a pas le même rythme que le rap, pour ceux qui n'auraient jamais remarqué.

## Un défi-à la hauteur des espérances

Si Parappa le rapper se terminaît en une après-midi, il n'en sera pas de même pour ce second opus largement plus difficile. Si le premier stage, avec le judoka à la tête d'oignon, n'est qu'une formalité, on éprouvera bien plus de mal à rester calé sur les temps, d'autant plus que la notion



Le maître du dojo possède un bulbe plus proéminent, depuis sa première appartion dans Parappa le rapper.

de contre-temps apparaît ici comme un nouveau et subtil challenge de par l'irrégularité des notes de guitare. Car, contrairement au rap qui utilise le plus souvent des temps forts, la guitare, elle, se contrefiche de toutes notions rythmiques préétablies. Les airs musicaux demeurent toutefois entraînants et parodient des répertoires que les amateurs reconnaîtront aisément (année 70, "Rock à Billy", Heavy-Metal...). Comme promis, Sony C.E. a inclus un mode deux joueurs (coopération et versus) qui n'apparaîtra qu'au fur et à mesure de vos performances. Plus difficile, totalement original et toujours aussi convivial entre amis, souhaitons qu'Um Jammer Lammy relègue le Karaoké au rang de divertissement préhistorique. Mais il faudra patienter jusqu'en octobre.





# Reel Fishing

Des décors superbes qui font appel à la vidéo



es jeux de pêche ont la cote. Auprès de qui, on se le demande, mais voici que deux titres du genre arrivent chez nous, pour ce numéro de rentrée Une façon, pour les éditeurs, de vous dire : souvenez-vous, les vacances, c'était comme ça... Quoi qu'il en soit, les jeux de pêche sont des produits à part. Ce ne sont pas vraiment des jeux et ils ne s'adressent pas aux joueurs purs et durs et, comme il s'agit tout de même de jeux (matez le paradoxe !), ils ne s'adressent pas non plus aux pêcheurs qui préfèrent patauger en pleine nature. On ne sait donc pas trop à qui s'adresse la chose. Bref, avec ce Reel Fishing, vous aurez l'occasion de découvrir 7 lieux de pêche différents, pour y dénicher 8 espèces de poissons. Dès le début, on s'étonne de la qualité graphique du soft et pour cause, les décors font appel à de la vidéo ! Le résultat est vraiment réussi. Il faut choisir sa canne à pêche (graphite, bois, etc.), ses hameçons, ses appâts... Après, dur, dur d'attraper le poisson. Pourtant, le soft est développé par Natsume dont la devise est « serious fun » et, sérieusement, on s'amuse peu justement.







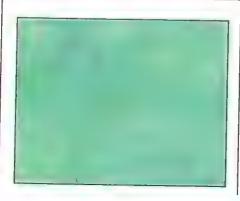


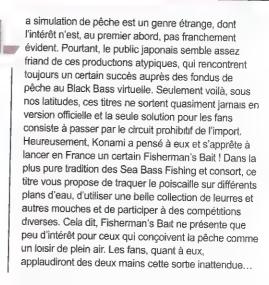




## fisherman's Bait





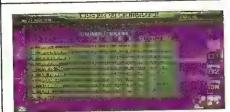


## Made in Europe















h non, ils ont osé le faire ! Mon Dieu ! Ubi Soft va utiliser le nom de l'émission sportive consacrée au ballon rond, pour nous pondre un jeu de gestion d'équipe de football ! Vous porterez donc la cravate et achèterez des joueurs de renom, pour vous faire un maximum de thunes. Parfois, vous serez amené à corrompre l'arbitre par des pots-de-vin, pour accroître les chances de victoire de votre équipe. Sur ce point, je plaisantais, détendez-vous. En gros, vous explorerez, dans ce soft, le côté commercial du football ainsi que toutes ses contraintes qui poussent les entraîneurs et les investisseurs au suicide ! Pour l'instant, peu de renseignements ont été distillés sur le contenu de ce produit, ma foi, étrange, qui attirera sûrement les Bernard Tapie en herbe Cela dit, il semblerait que le jeu utilise les vrais noms des joueurs des clubs français en guise d'interface. On saura enfin combien ces mecs sont payés à courir après un ballon sous la pluie...

Les fans du PSG seront aux anges





Éditeur : Machine . Electronic Arts
PlayStation

Sortie en Europe : t

octobre 99



# Mena: Li Gibriere









our les accros de la série du samedi après-midi sur TF1, Electronic Arts prévoit, pour le mois d'octobre, les aventures de la plantureuse Xena sur PlayStation. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Xena, sachez que c'est une sorte de guerrière kitsch bien maquillée et coiffée, censée représenter l'archétype du barbare ! Le jeu combinera action et aventure et vous invite à découvrir sept mondes inspirés de la série télévisée. On retrouvera les Dieux de l'Olympe tels qu'Arès, Hadès, ainsi que sa copine la top model-barde Gabrielle. Le soft reprend la vue à la troisième personne de Tomb Raider et possède un moteur 3D convenable autorisant une grande liberté de déplacements. Privilégiant l'action sur les phases d'énigme, Xena pourrait cependant créer la surprise, lors de sa sortie, par sa prise en main aisée et la diversité de ses phases de jeu. Alors, ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué et patientons jusqu'au mois d'octobre afin de juger le produit sur pièce.









# 

À l'occasion de la sortie de gagnez des seux, des t-shi des lunettes de soles

**PlayStation**<sub>®</sub>

e jeu est réservé aux personnes residant en l'encembre de l'orse comprise. Le regierneni compret est épose chez la SCP Simonin et Conty, húissiers de justice a Paris.

SUR ARA FAMILIANT AND ARABIT AND



Une vue à la GoldenEye pour les scènes de shoot. Le déplacement du curseur est assez



# ssion : impossible

Un an après une version N64 très controversée. Mission : Impossible s'apprête à réitérer son exploit marketing sur PlayStation. Surtout, ne vous attendez pas à un miracle!

> out comme le film de Brian de Palma, Mission : Impossible avait laissé sur sa faim une bonne partie de la presse spécialisée. En effet, ce projet qui, sur le papier, rivalisait d'ambition avec le fantastique Metal Gear Solid, a changé radicalement de statut en quelques années de développement. Souvenez-vous, on nous annonçait un concept de jeu totalement novateur, un mix ambitieux d'espionnage, d'infiltration commando dans le pur esprit de la série. A l'époque, les promesses fusaient : ruse, discrétion, subtilité, Intelligence Artificielle au top niveau, gadgets à gogo... du jamais vu, du jamais joué. Au lieu de cela, les joueurs se sont retrouvés face un jeu d'aventure à la troisième personne ultra-dirigiste, au gameplay bâtard et à la jouabilité hésitante. Une grosse licence de plus, quoi ! Le projet d'origine était semble-t-il trop ambitieux, trop onéreux et il fallait coûte que coûte respecter les impératifs commerciaux. C'est ça la «magie» du business... Malgré tout, le jeu a remporté un succès non négligeable auprès du grand public qui n'a pas su résister aux chants des sirènes du marketing. 1,5 millions d'exemplaires vendus dans le monde, hum... qui a dit que la qualité était synonyme de succès, déjà ?

Dès lors, vous comprendrez aisément ce qui a motivé Infogrames à adapter Mission : Impossible sur PlayStation ! En même temps, l'éditeur lyonnais profite de la brèche ouverte par Tenchu et Metal Gear Solid. Eh, eh, les études de marketing faut bien que ça serve de temps à autre... C'est X-ample, une équipe teutonne composée de 10 personnes, qui s'est chargée du développement. On lui doit Tunnel B1 et le calamiteux Viper. Sans vouloir jouer les rabat-ioie. l'avenir de cette version 32 bits semble bien



qualit grapi très inféri à cell Meta Gear

Une

compromis. Car c'est bien de simple portage dont il est question ici ! Les niveaux sont les mêmes (le jeu compte 5 missions divisées en 20 niveaux hésitant entre l'action, l'arcade et la recherche) et la structure de l'aventure reste inchangée. En gros, il va s'agir de localiser sur son scanner les objets nécessaires à la réussite des objectifs. Les améliorations sont donc principalement d'ordre technique, bien que la réalisation graphique et le moteur 3D se situent très largement en deçà d'un titre comme Metal Gear Solid. Ainsi, le flou qui caractérisait la version N64 a disparu, les développeurs ont également rajouté des «petits effets de style», notamment des lense flare, des effets météorologiques, de transparence ou encore de reflet. Limite anecdotique ! Concernant la jouabilité, pas de gros bouleversements à attendre : on note de-ci de-là quelques petits plus comme un «auto aiming» qui permet, durant les scènes de tirs, de pallier le manque relatif de précision du curseur de visée. Enfin, à l'inverse de la version N64, vous pourrez tuer un ennemi situé en contrebas. Mais, dans l'ensemble, les contrôles du héros demeurent encore un peu trop patauds pour ne pas dire poussifs. Quoi qu'il en soit, si toutes ces petites imperfections peuvent encore être rectifiées, les fondements du jeu demeurent en tous points identiques à la version N64 ; il y a par conséquent matière à s'inquiéter. Vous croyez aux miracles, vous ?



#### Des scènes de snipe pour les nostalgiques du Kosovo.

## Mi sur Game Boy Color

D'une pierre deux coups. De sources sûres, la version Game Boy Color de Mission :
Impossible sera disponible te 12 novembre prochain. Là encore, Infogrames nous fait la
promesse d'une action intelligente ne taissant aucune place au bourrinage. On croise les
doigts tous en cœur ! Mf Game Boy proposera 10 missions d'infiltration se déroulant dans des
environnements graphiques extrêmement variés, un arsenal complet de gadgets et d'armes
high tech ainsi qu'un mini «organiser» qui vous permettra de faire plein de choses super
utiles comme référencer les adresses et numéros de téléphone de vos amis, de calculer le
prix de la baguette de pain en euro ou encore d'échanger avec votre petit camarade
des données top secrètes!





Le «Face Maker», un gadget culte qui permet de prendre l'apparence de n'importe qui.















Mission : Impossible emprunte à la fois à la série et au film de Brian de

## Sheep



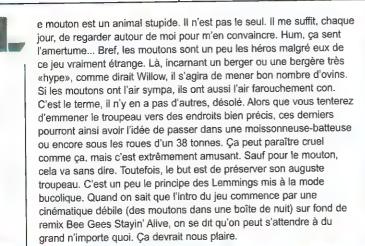


Une nevette spatiele en plein milieu d'un champ, vraiment portnawak !





En tant o berger o XXIIº sièo votre tâo sera souvent bien rud







Editeur : Machine : Konami PlayStation

Sortie en Europe

octobre 99

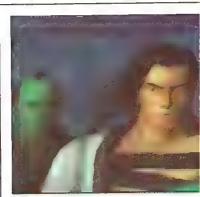


Dernère l'apparente simplicité des commandes, les techniques de combats sont assez variées





Le scénario emprunte des chemins différents selon le perso que vous avez choisi







orti au Japon sous le nom de Rasetsu No Ken (voir Joypad n°87), Ronin Blade est un beat them all assez classique dans lequel vous incarnez au choix Kotaro Hiba, un samouraï, ou Ninja Lin, une jeune femme rompue au maniement de l'épée. Loin de l'ambiance d'un Tenchu, vous devez tout bêtement enchaîner les niveaux en butant une horde d'ennemis à grands coups d'épée. Seulement voilà, derrière son apparent classicisme, Ronin Blade possède deux détails originaux. D'une part, la trame et les boss changent du tout au tout selon que vous incarniez Kotaro ou Lin. Et, d'autre part, vous êtes amené, au cours du jeu, à apprendre de nouvelles techniques de combats.

Même si ce titre ne transcende pas le genre, il possède toutefois quelques innovations assez intéressantes. Une bonne surprise, alors ? Pas vraiment, car le passage de la version 60 Hz Jap', à la version 50 Hz française se traduit à l'écran par une action extrêmement ralentie. Les combats en deviennent soporifiques et perdent toute leur intensité! Il reste du travail pour les développeurs.

Éditeur : Interplay

Machine : PlayStation

Sortie en Europe : fin septembre 99



mode tutorial vous apprendra le maniement

sez complexe de votre appareil.





TITLE

# RG Stunt Copter



Les développeurs d'Earthworm Jim vont nous faire piloter des hélicoptères miniatures sur PlayStation. Décidément. Shiny ne veut toujours pas coller au moule.

Le moindre mauvais dosage de l'inclinaison de votre hélicoptère suffit à le crasher.

nterplay, en collaboration avec Shiny, s'adonne à un type de jeu particulièrement stressant dans lequel vous pilotez un hélicoptère télécommandé qui - au début de vos parties tout du moins - passe son temps à se crasher. En fart, vous disposez de cinq appareils aux maniements plus ou moins sensibles et aurez fort à faire en vous pliant aux différentes épreuves requérant toute votre adresse de pilote. La prise en main s'avère des plus difficiles, puisque vous utiliserez les deux sticks analogiques pour déplacer votre engin, le premier gérant les hauteurs de vol et le second, les inclinaisons de l'hélicoptère Inutile de vous préciser qu'au moindre écart, vous serez sanctionné d'un somptueux crash qui réduira votre maquette en miettes! D'autant plus que le joueur perd facilement le contrôle de son objet volant...

### Un titre à la réalisation agréable

Seuls deux modes de jeu étaient utilisables, dans la version que nous avons pu essayer. Le premier est un mode de vol libre dans lequel on ne peut que déplacer notre jouet de bourgeois dans un décor, tandis que le second propose des épreuves d'atterrissage ou de tir. Si le moteur 3D s'avère des plus fluides, on notera toutefois le manque d'éléments dans les décors. Quant aux missions, elles sont pour l'instant trop répétitives pour pouvoir réellement accrocher le joueur. C'est pourquoi nous attendons avec scepticisme et impatience la version définitive en septembre, pour percevoir les réelles ressources de RC Stunt Copter Un titre qui devra donc faire ses preuves, dans un avenir proche, l'originalité du concept ne faisant pas tout.



Vous devez atterrir sur la cible au sol, pour réussir cette épreuve.

UN NUMERO HORS SERIE SPECIAL, UN CD DE DEMO EXCLUSIF SUR UNE SAGA DANS LAQUELLE SE SONT AVENTURES PLUS DE 35 MILLIONS DE JOUEURS



# Busine\$\$

Le jeu vidéo : un business à part entière

LE MONDE DU JEU VIDÉO EN PLEINE ÉFFERVESCENCE ! ENTRE LES RACHATS PROBABLES ET LES FERMETURES IMMINENTES. ON NE S'ENNUIE PAS UNE SEULE SECONDE. IMPITOYABLE, CE DRÔLE DE MILIEU N'EST EN FIN DE COMPTE RÉGI QUE PAR UNE SEULE LOI : CELLE DES JOUEURS. APRÈS TOUT, C'EST ENTRE VOS MAINS QUE L'AVENIR DES ÉDITEURS SE TROUVE, YOU'VE GOT THE POWER!



Chez Sega, on souhaite mettre toutes les chances de son côté afin d'attirer les 15-25 ans. Ainsi, après les partenariats avec de prestigieuses équipes du football européen, Sega a déc.dé de se payer les services du comique (faut le dire vite) Elie Semoun. Le rôle de ce pitre professionnel se resume à devenir le porte-parole de la Dreamcast sur les ondes radiophoniques. Depuis le mois de juillet et jus-



qu'à la fin de l'année, le gars Elie presentera donc deux émissions d'une minute chaque semaine (on ne pourra pas lui reprocher de nous saouler avec des discours fleuves, en tout cas). Les themes « En attendant la Dreamcast » et « Je joue à la Dreamcast » se succederont au cours de cette période Avec un peu de chance, Dieudonne prendra bientôt le relais avec des thèmes tels que : « Toi aussi deviens plus beau grâce à la Dreamcast » ou « Découvre comment faire la cuisine avec une Dreamcast »

## FUTUROSCOPE SUR ORBITE VIDÉO-LUDIQUE

Du 3 au 17 juillet dernier se déroulait, au Parc du Futuroscope, le 1" festival international du jeu vidéo. Un événement qui, fort du succès remporté, pourrait bien devenir, dans les prochaines années, un événement incontournable de notre microcosme ludique. Deux compétitions majeures rythmaient le festival. Les Cybers d'Or, permettant au public de tester, puis voter pour ses jeux préférés parmi les 60 mis à sa disposition, furent un véritable plébiscite pour des titres comme Zelda 64, Gran Turismo, FIFA 99 et Metal



Gear Solid. L'agréable surprise vint de la victoire de Sonic Adventure (présenté en avant-première, ainsi que Sega Rally 2 et Virtua Fighter 3) dans la catégorie platetemps se tenait le Défidéo, concours opposant les plus v a l e u r e u x joueurs sur Sega Rally 2, Gran Turismo



ou 1080° Snowboarding (ainsi que Combat Flight Simulator sur PC). Ces luttes âpres, mais toujours fair-play et de qualité, vinrent couronner le bon déroulement général du festival... Et rassurez-vous, pour une fois, Pierre Landousy (le vainqueur GT et Porsche Challenge) n'avait même pas fait le déplacement. Une certitude : en réunissant près de 52 500 joueurs de tous les pays et de tous les âges (de 3 à 80 ans), le Futuroscope est parvenu à un peu plus démocratiser les jeux vidéo et a réussi, par la même occa-



## APPRENDRE À LIRE LE GOLLUM

Sur son île lointaine, le Gollum, pitit être ma mifère, a longtemps developpé un dialecte p tant parfois à confusion pour les humains d « normaux ». Ainsi, dans la news du num dernier intitulée « Sony fait grise mine lorsque je parlais d'un effritement de 19 % d bénefices de Sony, il fallait comprendre So Corporation et non pas Sony Computer En tainment. En clair, la société Sony n'est pas mieux mais pas de panique, pour la Play, a plutôt la pierne forme pour l'instant (c'est branche la plus prospère de Sony, mêm Voità, encore désolé pour ceux qui auraient s'inquiéter pour la santé de leur poîte gris nante préférée et c'est promis, le dictionne agrée Gollum devrait paraître dans toutes bonnes librairies en février 2000.



## **INFOGRAMES** À L'ASSAUT **DES PARCS** D'ATTRACTION

Intogrames sera r i trop à l'etroit dans le monde du jeu video ? Clest, en effet, ce qu'on peut se demander au vu de l'accord signe par le leader europeen du jeu video avec la societe liwerks. Le but d'infogrames est simple : il s'agit de rentrer de piain pied dans le divertissement a aronde dans les cinemas dynamiques et autres attracdeveloppernent se nomme independance War et Alone in the Dark Qui sait, dans Lavenir, un In-



## RIDLEY SCOTT, DU JEU À LA TY

llors que nous espérons toujours une sortie évenuelle sur console de Dark Earth, le jeu d'aventure de Kalisto, le titre n'en finit pas de connaître le succès en dehors de l'univers du jeu vidéo. Ainsi, près la création d'un jeu de rôles et la parution le deux romans, Dark Earth va amorcer une nouvelle vie sur petit écran. Frappé par la qualité eshétique du jeu, Ridley Scott a, en effet, décidé l'acquérir les droits du jeu afin de produire une



série diffusée en live et en prime time sur une grande chaîne américaine. Il sera fort intéressont de voir ce

## UN CHEVAL CABRÉ ET PIXELISE



Tandis que F355 Challenge de Sega compte parmi les titres arcade les plus impressionnants du moment, Ferrari souhaite aussi conquérir le marché des

consoles. Puisqu'aucun jeu à part entière n'est prévu à ce jour, la prestigieuse écurie a décidé de s'associer à Guillemot afin de concevoir de nombreux accessoires (volant, pédalier, roue de secours, rétroviseurs...) arborant fièrement le

logo de la marque. De la bouche même d'Alessandro Furfar, directeur du managina chez Ferrari : « Les fans de simulation automobile et les amoureux de Berrer, vont quits vivre une expérience unique el



excitante. » C'est amusant mais l'histoire de « l'expérience unique et excitante », ça me rappelle le slogan d'une pub pour un shampooing,

## **DANSONS AU TRIBUNAL**

tant de marques qui font la joie des contrefacs mpliste vous prenez un produit à succes même dans ce mitieu, il existe des artistes).



re qua connu recemment

namco Konami avec son

cérebre jeu de musique Beatmania. Pourtan ici, les imitateurs n'agissaient pas dans io clandestinité d'un vieux garage tout pouilleux avec leur simulateur de DJ baptise VJ I Pour Konami, il s'agit d'une simple copie de son titre adoré et l'éditeur reciame des dedommagements menacant même d'une poursuite judiciaire Bah voyons, et aire que la musique est censée adoucir les mœurs Pas au Japon

que le réalisateur d'Alien, Blade Runner ou Theima and Louise parviendra à faire avec cette adaptation de Dark Earth. Des tentatives qui se sont jusqu'à présent toutes soldées par des échecs mémorables.



## **L'ETONNANTE** RÉUSSITE DE THQ

ses jeux, THQ pourroit disément passer pour le dernier de la classe, cela ne l'empeche pas d'etre l'une des societés les plus rentables de l'industrie



du jeu video. Ne cheichez même pas à comprendre. Ainsi, avec ses simulations de catch sur Nintendo 64 et les licences pius ou moins bâciées sur Game Boy, l'editeur parvient toutetois a amasser les dollars, annonçant même un resultat record de pres de 4 5 millions de doitars (soit environ 27 millions de nos francs) pour la premiere moitie de l'année. Un resultat obtenu surfout sur le sol americain, où la puissance marketing se sutstitue parfois a la qualite d'un jeu (qui a parle des titres Star Wars Episode One ?) Quoi quill en soit, pour Brian Farret, président de THQ, les choses sont ciaires « Nous sommes convaincus que l'année 99 sera une nouvelle année record » Doit-on vraiment s'en réjouir ?

## **ELECTRONIC ARTS VOIT LA VIE EN DOLLARS**



video, Electronic Arts s'appréte à basculer

his te prochain millenaire avec un franc souri-

classement des sociétés les plus riches du

re En ce debut d'année l'éditeur a encore enregistré une hausse conséquente (34 %) de son somme de 1,221 milliards de dollars ! A ce ni veau, même Sony, Nintendo et Sega ne parviennent pas a rivaliser. Ainsi, même s'il est a parier que le resultat financier 99/2000 d'EA sera

peut-être légerement en retrait par rapport à cejui de 98/99 (que vourez vous, l'effet coupe du monde, ce n'est pas tous les ans non plus), il n'y a pas lieu de s'inquiéter pour la santé de l'editeur. Croyez nous, le regne des reactualisations sportives n'est pas pres de s'ecrouler. Vive ment FIFA 2022 L.

## NetP@d

PAR CHRIS ET GOLLUM (edelpjerre@hfp.fl/ |chieze@hfp.fr/

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE)
Gaming News, FGNonline, Next-Generation
Sega Holic, Madman's cale, Gamespot,
Game Online, Fastest Game News online
CFX, GodMars Sky

EH BIEN VOILÀ, NOUS Y SOMMES, C'EST LA RENTRÉE. REMARQUEZ, MOI ÇA M'ARRANGE. QUI DIT RENTRÉE DIT ÉTÉ QUI SE TERMINE. JE NE SAIS PAS POUR VOUS MAIS MOI, LA CHALEUR, JE TROUVE ÇA INSUPPORTABLE. VOUS PRENEZ VOTRE DOUCHE, VOUS SORTEZ DEHORS ET HOP, DIX MINUTES PLUS TARD, VOUS ÊTES EN SUEUR. MOI JE DIS : « AU SECOURS ! TOUT ÇA POUR DIRE QUE TRAVAILLER DANS CES CONDITIONS, ÇA N'EST PAS FACILE. AVEC L'AMI GOLLUM, QUI EST AUSSI MOTIVÉ PAR LE BOULOT QUE MOI LORSQU'IL S'AGIT DE ME LEVER AVANT MIDI LE MATIN, NOUS FORMONS DONC UNE ÉQUIPE DU TONNERRE. IL

N'EMPÊCHE : VOICI LES NEWS QUE NOUS AVONS RÉCOLTÉES POUR VOUS SUR LE NET CET ÉTÉ. COMME QUOI...

Les infos chaudes du Net

## PLAYSTATION

Cache dans la page de bienvenue au site de Sega, au milieu d'une série de caractères formant le logo Dreamcast, un subtit « Sony Sucks » (Sony craint) a été dissimulé. Contactés à ce sujet, les gens de chez Sega ont déclaré qu'ils ne savaient pas d'où cela venait mais qu'ils avaient des gens très passionnés à l'intérieur de leurs bureaux. Evidemment, le message subliminal a été effacé Le particulier qui l'a découvert à même été récompensé par Sega qui lui a envoyé un carton de « goodies ». Sony ne s'est pas formalisé de la chose et s'est dit plutôt flatté de s'apercevoir que la concurrence était si paranolaque. Remarquez que, depuis cet « incident » plus anecdotique qu'autre chose, l'habillage du site de Sega a changé.



Sony annonce le développement d'un nouveau laser pour la PlayStation 2. Ce dernier permettra de lire les CD ou les DVD indifféremment. Dans les lecteurs de DVD actuels, l'utilisation de deux lasers différents est nécessaire. Si ce laser « unique » fonctionne, cela permettra à Sony de faire des économies pour ce qui concerne le coût de fabrication de la PS2.

Un add on pour Tenchu — Choice of Tenchu : Shinobi 100 — est prévu au Japon pour le 5 novembre prochain. Ce dernier incluera plus de 100 nouvelles missions provenant d'un concours qui a permis aux joueurs japonais d'envoyer les niveaux qu'ils ont eux-mêmes créés Rappetons que dans le dernier épisode, Tenchu Shinobi Gaisen, un éditeur de niveaux est inclus...

Square développe actuellement 3 jeux pour la PlayStation 2. Parmi ceux-ci, un titre est confirmé : Ergheiz 2. Nous, on aurait préféré Tobal 3...

La série des Jet Moto a toujours eu beaucoup de succès aux Etats-Unis. Le troisième épisode est prévu le 14 septembre 989 Studios (Syphon Fitter, Sled Storm...) paraît avoir fait des progrès dernièrement question programmation. Jet Moto 3 saura-t-il nous étonner?





La version US de Dino Crisis, prévue pour septembre, incluera une version jouable de Resident Evil 3.

Une conférence de développeurs concernant la PlayStation 2 a eu lieu en août, en Angleterre. C'est la première fois que cette machine et les possibilités qu'elle offre ont été présentées dans le détail aux développeurs européens.

De nouveaux écrans de Breath of Fire IV ont é présentés par Capcom. Cet épisode reprend le personnages principaux de BOF 3 et les do d'une qualité d'animation hors du commu puisqu'il est dit que chaque héros possède ur palette de mouvements de plus de 3000 imagi d'animation. Un véritable dessin animé...





Le musicien Ryurchi Sakamoto (qui a compo entre autres, les musiques du Dernier emper ou encore celle de Furyo), sera le composit des musiques de Final Fantasy Exceptionnellement, ce ne sera donc p Nobuo Uematsu qui s'en occupera... Lorsqu sait que Tetsuya Nomura (character designer FF VII et VIII) ne participe pas non plus au piet, on se dit que le prochain épisode de la s risque, en effet, de quelque peu nous déroute



Sony a annoncé la sortie de Jumping Flash 3, le 14 octobre au Japon. Nous y verrons de nouveau Robit et MuMu, deux héros bien connus des fans de la série.

Jojo's venture, un jeu d'arcade de Capcom, va être adapté sur PlayStation Le jeu sort en octobre et il proposera des bonus inédits, comme la présence de nouveaux personnages ou des mini-jeux originaux

Cela n'a pas un rapport direct avec Sony ou la PlayStation mais l'info concerne Squaresoft, donc bon... De nouveaux éléments scénaristiques concernant le film en images de synthèse que Square a l'espoir de sortir pour 2001 sont désormais connus : l'histoire se déroule en 2065, sur une Terre technologiquement très avancée. Le moderne et l'irrationnel se combinent ici puisque l'existence des âmes a été prouvée. Les scientifiques ont découvert qu'une énergie spéciale était liée à elles. On ne sait pas de quelle façon, exactement, cela influe sur l'histoire... A côte de cela, des aliens menacent d'envahir la Terre (la destruction du monde est un thème récurrent de la série). C'est un humain du nom de Grey qui va essayer de les arrêter. A la lumière de ces maigres informations, il ne nous reste plus qu'à attendre quelques années pour

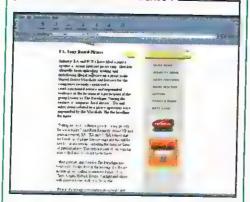


IT Interactive prépare la sortie de Duke Nukem : ime to Kill 2 (nom provisoire) sur PlayStation e jeu devrait sortir l'année prochaîne, en avril

odemasters annonce la sortie de Colin McRae ally 2 sur PlayStation et PC. Le jeu reprend la pison 99-2000 de l'équipe Ford Focus. Le noteur graphique a été retravaillé pour proposer ne qualité se rapprochant davantage du rendu noto. Les voitures modélisées utiliseront également un plus grand nombre de polygones. La prile du jeu ? L'année prochaine, à une date déterminée.

I sortie de Gran Turismo 2, au Japon, est poussée au mois d'octobre. Il semblerait que raison de ces retards répétés provienne de problèmes de licences, le jeu mettant en scène les voitures de nombreux constructeurs différents. Ces derniers n'ont apparemment pas tous donné leur accord ...

SCEA et Electronic Arts poursuivent en justice des pirates informatiques faisant le commerce de jeux vidéo par le biais du Net. C'est à un véritable réseau organisé que les deux géants s'attaquent, et ils espérent que leur action — ici la confiscation d'un PC, de plusieurs disques durs et de nombreux CD — sera suivie par d'autres à l'avenir. « Faire s'arrêter le piratage informatique est une priorité pour notre industrie », a déclaré Ruth Kennedy, d'EA. Il faut savoir que les pertes estimées de la compagnie s'élèvent, en 98, à plus de deux milliards de francs!



George Lucas, qui ne cache pas son admiration pour la PlayStation 2, a révélé qu'il serait inté ressé pour qu'un jeu « Star wars episode 2 » sorte sur cette consoie, dans l'avenir On ait que Steven Spielberg lui aussi, après avoir admiré quelques démos de la PS2 lors du dernier salon de l'E3, serait agréablement impressionné Si ces deux-là sont admiratifs, on peut être tranquilles quant aux capacités de la machine ...



Valhalla. Signalons qu'ici, Enix est l'éditeur du jeu, le développeur étant une autre société du nom de Tri-Ace.



GT Interactive annonce que lors de son premier mois de sortie, Driver s'est vendu à pius d'un million d'exempiaires, sur PiayStation, à travers le monde. Un joli carton qui confirme tout le bien que l'on pense de ce jeu

Dans le numéro d'août de Games Business Magazine, Epic Megagames déclare être en train d'adapter le moteur d'Unreal Tournament (qui sort bientôt sur PC) pour la PlayStation 2.

« Nous ne pensions pas au marché des consoles tant que ces dernières n'étaient pas assez puissantes », déclare Mark Rein, d'Epic Megagames. « Le plus important pour nous est la quantité de mémoire vive et la puissance du microprocesseur. La PlayStation 2 est performante dans les deux cas. Par comparaison, la Dreamcast est assez puissante du point de vue du rendu graphique, mais nous n'avons pas été aussi impressionnés par la quantité de RAM, plus limitée, dont elle dispose ».

Phit Harrison, de Sony C E., précise que lorsque la PlayStation 2 sortira aux US, elle ne proposera pas de modem intégré « Si nous adoptions un modèle de modem pour le moment, il devien drait obsolète iors de la sortie de la console » La PS2 proposera en fait différents systèmes a interface qui permettront à l'utilisateur d'y relier le modèle de modem qui lu convient modem ciassique, modem câble etc. Chacun pourra faire selon ses besoins. Et son porte-monnaie

La version US de Um Jammer Lammy voit une de ses scènes modifiée. En japonais, Lammy tombe par terre et son âme sort de son corps. Elle se demande si elle est morte et se rend compte qu'elle se trouve en enfer. Elle doit alors jouer un morceau pour en sortir. Aux US, iadite scène à été censurée (!) et Lammy se retrouve sur une île. Elle peut en revenir de la même façon. L'exemple est anecdotique mais en même temps assez frappant. Comment une scène aussi peu terrible peut-elle être censurée ? Les USA traversent une sale passe...

## NetP@d

### LES INFOS CHAUDES DU NET

## DREAMCAST

Initialement prévu pour accompagner le lancement de la Dreamcast, D2 se complaît dans l'art des retards successifs. Pourtant, c'est décidé, l'aventure tenant sur 4 GD-Rom pourra enfin débuter le 11 novembre prochain... soit près de deux semaines après la sortie de Resident Evil 3 sur Play. Un hiver bien flippant en perspective.

Konami aime satisfaire les accros du « je boubouge mon corps devant ma TV avec un pad dans la main » ! C'est donc sans surprise que Pop'N Music 2 a été annoncé sur Dreamcast.

Aux Etats-Unis, la DC semble bien partie pour réaliser un superbe lancement. En effet, à ce jour, Sega US a enregistré pas moins de 200 000 pré-commandes, battant ainsi le record détenu par la PlayStation (100 000 consoles réservées). Selon les estimations, il faudrant compter avec une base de 1,5 million de DC installées sur le Nouveau Continent d'ici la fin mars 2000. Une belle revanche pour Sega

La Fox Interactive va faire subir un petit lifting 128 bits à Croc 2. Espérons que le dragonnet en profite pour revoir ses aptitudes athlétiques (surtout les sauts, argh!), plutôt déficientes sur PlayStation.

Microsoft vient d'envoyer aux développeurs DC une version améliorée de Windows CE (le système d'exploitation de la console). Capacité Internet accrue et facilité de conversion PC/DC comptent parmi les principales améliorations.

Capcom a confirmé pour octobre la sortie de Star Gladiator 2 : Nightmare of Bilstein. Bonne nouvelle, à l'image de Namco pour Soul Calibur, la version DC de SG 2 sera techniquement blen plus aboutie que son équivalent arcade.





Sega Japon se concentre désormais sur le jeu en réseau. Ainsi, un système de « pay per play » a vu le jour à partir du 5 août. Le coup d'une partie ? Eh bien, 2,5 francs environ! Moins cher qu'une baguette de pain donc. J'ai toujours su que la vie étaient faite de priorités...

Suite à l'accord d'édition noué avec Microsoft, Konami a annoncé la sortie de MS Flight Simulator sur DC pour la fin de l'année. Dans la foulée, trois autres titres devralent subir le même traitement. Et nous de scander : Midtown, Midtown, Midtown Madness!

F1 World Championship devrait être la seconde simulation d'Irvine, Hakinen, Alesi (etc.) à montrer le bout de son nez sur DC. Prévu pour la fin de l'année, le titre incluera toutes les données officielles de la saison 99 (circuits, écuries, pilotes). Schumacher ne pourrait donc pas être jouable pendant la seconde moitié du jeu... meuh non, je rigole, oh ça va!





Sega s'est associé avec la société Marigul afin de produire un nouveau type de Visual Memory. Ses particularités seront une augmentation de la capacité de sauvegarde, l'apparition d'une prise pou écouteur et, surtout, la possibilité d'écouter des musiques au format MP3 I Avis aux amateurs.

Les campagnes publicitaires Shenmue s'intensi fient au Japon. Dernier fait marquant en date : des bornes de démo ont été installées dans le métra de Tokyo. Ah ça, pour faire monter la pression Sega s'y connaît... Vivement le mois d'octobre l

Accolade vient d'annoncer la sortie de Test Drive : (ben voyons, à dans 10 ans pour Test Drive 16 ainsi que de Slave Zero. Les deux titres auraier pour spécificité de faire ronronner votre moder tout neuf puisque des parties réunissant jusqu' 16 concurrents en simultané seront au programme. Le chiffre 16 je vous dis, le chiffre 16.



Tout le monde l'espérait et Tecmo a finaleme levé le voile : Dead Or Alive 2 sortira sur I moins de 6 mois après la version arcade ! Be d'accord, cela reste encore assez flou ma cette mise au point permettra au moins rendre définitivement hystérique les fanas jeux de bastons... C'est déjà ça.

Interplay fera ses débuts sur DC avec MDK2. jeu d'action à la Tomb Raider, tendar futuristico-psychédélique, arrive à point nom dans un genre encore peu étoffé sur DC. Cela suffira-t-il pour s'imposer? Rendez-vous à N pour le verdict.







Pour la sortie de Buggy Heat, CRI organise un grand tournoi via Internet. Le vainqueur de cette honorable compétition repartira avec un zoli chèque de 1 500 francs plus une cas quette du jeu Pour CRI, il s'agit de la seconde compet du genre après celle organisée pour le lancement d'Aero Dancing, son premier titre DC

Avec Floigan Brothers, les développeurs de l'isual Concepts souhaite produire un titre l'action/plates-formes à l'esthétique très proche l'un dessin animé de Disney. Animations déliantes et atmosphère toon devraient faire la force de le jeu prévu pour l'automne 2000. Nous aurons lonc l'occasion de vous tenir au courant.



word of Vengeance, de Crave, sera le premier re d'action/aventure medieval sur DC. Au enu une quinzaine de niveaux gigantesques, issi bien en intérieur qu'en extérieur, des phortes d'ennemis à reduire en bouillie pour un injons et dragons-like des plus prometteurs.





Sega Japon mène en ce moment des tests afin d'équiper la DC d'une connexion Internet via câbles optiques. Si les essais s'avéraient concluants, la rapidité et les tarifs du jeu en réseau deviendraient exceptionnels.

Parlez d'Half Life à un joueur PC et vous serez bon pour quelques heures de superlatifs et autres sourires beats. Une sensation étrange que devrait bientôt ressentir les possesseurs de DC, Sierra souhaitant effect, vement convertir son chef-d'œuvre sur la console de Sega.

Evolution avait été le premier RPG sur DC, ce qui lui permis de connaître un relatif succès. Résultat, Evolution 2 débarquera en cette fin d'année sur l'archipel nippon. De l'avis même de l'éditeur Sting, les « évolutions » s'annoncent minimes. C'est beau la franchise.





Rumeur : Infogrames aurait finalement décidé de publier V Rally 2 sur Dreamcast. Si tel était le cas, Sega Rally 2 aurait alors affaire à un très ser.eux concurrent

## NINTENDO 64

Quelques clichés de la suite de Zeida viennent tout juste de pointer le bout de leur nez ! Link apparaît dans un monde à la peauté graphique accrue, et on s'attena à vivre de nouvelles aventures de rêve!





Le DD64, qui y croit encore ? Eh bien, malgré le scepticisme général, Nintendo persiste en annonçant sa sortie « définitive » pour le mois de décembre au Japon. Pour accompagner son lancement, une dizaine de titres devraient être prêts (dont un simulateur économique baptisé Wall Street!). Tous les jeux DD64 seraient censés tirer partie de la connexion Internet (un modem 28.8 Kbps, le strict minimum). Des adaptations d'anciens succès de la NES, Super Nintendo et Game Boy sont même prévus. Nintendo veut-il innover ou se mettrait-il à la brocante ?



Du nouveau concernant Destruction Derby 64 Le titre proposera un choix de 12 boudes ne demandant qu'à se froisser la tôle, tandis que différents modes 4 joueurs ont aussi été intégrés pour des destructions plus conviviales Vivement novembre

## NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET



Nintendo a tranché : le nom de code de sa future console 128 bits n'est plus Dolphin, mais « Next Generation Nintendo ». Explicite et permettant de mettre en avant le nom de la société, ce nouveau nom s'illustre aussi par sa grande originalité, enfin...(soupir).

Ridge Racer 64 s'annonce sous les meilleurs auspices. Développé par NST (Namco se contentant de superviser), le jeu regroupera tous les circuits de Ridge Racer 1 et 2, plus une vingtaine de véhicules paramétrables à volonté, ainsi qu'un bon nombre de mode 4 joueurs inédits Prévu pour les fêtes de fin d'année au USA, espérons que Ridge Racer 64 se décide à faire rapidement un petit crochet par l'Hexagone





Moins d'un an après sa sortie, une Special Edition de Castlevania 64 va voir le jour. L'aventure se déroulera quelques heures avant le premier opus (bienvenue à Prequel Land). Quant au rendu graphique, il devrait être affiné.

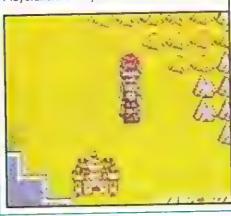




## PORTABLES

Décidément, nous finirions par croire que la Game Boy est éternelle. Nintendo n'a en effet de cesse d'amél.orer sa portable. Le dernier accessoire en date lui permettra de downloader des jeux via un téléphone mobile. Le fin du fin serait même de transformer sa portable en juke-box à MP3 (les fichiers pouvant ensuite défin.tivement être stockés sur le DD64). La « vétérante » des consoles encore sur le marché n'a pas fini de nous surprendre.

Alors que des millions de fans attendent désespérément la sortie de Dragon Quest VII sur PlayStation, Enix surprend tout le monde en ressortant de ses vieux tiroirs Dragon Quest 1 et 2 version Game Boy Color, oui messieurs dames ! Si cela continue à ce rythme, la GBC va finir par faire de l'ombre à la PlayStation. Incroyable.



En mettant au point le Wonder Gate pour sa consle portable Wonder Swan, Bandaï adresse direct ment sa réponse à Nintendo. En effet, grâce à sympathique accessoire, la Wonder Swan pour elle aussi se connecter à Internet via un télépho mobile. Le modem, un bon petit 38,4 Kbps, allié un browser dédié ainsi que sa gestion de 50 mai vous permettra de surfer sur le Web comme sur n'importe quel ordinateur. Une autre surprise concerne l'autonomie de cette petite merveille. Avec une seule pile AAA, il sera possible de rester connecter pendant près de 5 heures ! Le tout pour un prix inférieur à 300 francs (agah, je meurs!). Avec ses capacités excellentes et son prix particulièrement attractif, il ne fait aucun doute que le Wonder Gate risque de cartonner au Japon. Tandis qu'en France, nous attende toujours une hypothétique sortie de la porta monochrome de Bandaï... bouuh...

Pour ceux qui ont apprécié le film Microcosm ils apprendront avec une joie non feinte, la s tie de Battle Insects sur Game Boy Co Disposant d'une réalisation étonnante de qu té, ce petit titre vous plongera dans l'univers f cinant du peuple de l'herbe. C'est trop puiss d'étudier la vie des fourmis.



はじめは くろうしたけどわ。 でも、ずかんのかんせいには まだ じかんがかかりそうだよ



Un nouveau Zelda baptisé The Legend Of Ze Fruit Of The Mystical Tree va être publié sur (des rumeurs voudraient qu'il soit suivi ra ment par deux autres épisodes). Elément int sant : Nintendo aurait délégué l'élaboratio scénario à la société Flagship, fondée par Yc Okamoto, l'un des créateurs de la série Resident Evil. De là à penser que Link coml des zombies... Eh bien, rien ne sert de rêve



# Toutes les sorties japonaises et américaines

Après des hauts et des bas et un l'EVNI tres controverse de s' l'Squaresoft hous revient en meilleure forme, avec un quatrieme volet de l'egend of Mana d'une beauté féérique l'in RPG mévitable, pour les fans de la première house. Konamquant à bu, assure grave de grave de note d'avec la surte de Vangal Hearts et un jeu de guitare ultra fun dans la ligher de Beat Mania que les fans de Steve Vai et d'Ymgwie Malin

steen de dowent de posseder. Por tre la penugue concles obligatoire. Sinon Capcom continue sa grande operation de recyclage et se casse une nouvelle fois les dents. Rival School 2 sera le nanar opportuniste de cette rentree 99. Pour les Zooms des jeux Dreamoast, nous vous renvoyers à notre ouppiement spécial. Soul Calibus. Air Force Delta. Ruger Heat et Street Fighte. Zero 1 vous y attendent.

## **Guitar Freaks (100)**



Vous êtes une brête en solfège ? Vos doigts boudines contrarient votre carrière de guitar heros ? Fini la déprime Konami a entire LA solution à votre problème !

## Legend of Mana (108)



Gollum a complètement craque. Greg est un peu plus mitige. Bref. ce quatrième opus ne laisse pas indifférent. Du bon Squaresoft certes, mais qui ne confine pas su génie.

## Vandal Hearts 2: Gate Above the Sky (106)



Un deuxième volet d'une grande richesse tactique enscenarisaque Mais, pour en profiter pleinement. Kanji oblige il faudra patiente jusqu'à la sortie européenne.

## Zapping (112)



La rentrée, c'est aussi la période des mauvaises notes. Comme Greg nous a ramené plein de jeux du lapon, ce mois ci vous avez droit à 3 pages de zapping ! Youpi i LES SORTIES JAPON

# Guitar Freaks



ui n'a jamais rêvé de jouer de la guitare comme un Dieu ? Souvenez-vous de votre jeunesse, lorsque vous mimiez les jeux de guitare de vos morceaux musicaux préférés, devant un miroir, avec un walkman sur les oreilles et un instrument imaginaire dans les mains. Rien que le fait d'y repenser vous submerge de honte, n'est-ce pas ? Ensuite, le temps a passé, vous avez pris des rides et vous vous dites maintenant que vous êtes désormais trop vieux pour apprendre à jouer de cet instrument à cordes. Heureusement, Konami va remédier à cette situation inconfortable grâce à son nouveau titre qui se veut la suite de Beat Mania. Si ce dernier ne proposait pas un périphérique de jeu très amusant avec sa grosse boîte et ses touches énormes, Guitar Freaks, lui, innovera et apportera plus de convivialité dans les chaumières avec sa guitare en plastique qui se branche directement sur la PlayStation. Un petit bitoniau vous permettra de gratter en allerretour votre périphérique tandis que trois boutons viendront s'enficher dans le manche, placés dans trois frets différentes. Je vous rassure tout de suite, pas la peine de s'appeler Jimi Hendrix pour pouvoir frimer à la guitare devant ses amis.



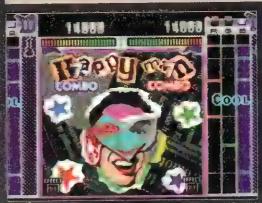
Guitar Freaks	
Enilant	Konami
Dispo Harape	non communiquée
Genra	simulateur de guitare
Nore de javeurs	1 a 2
Sauvegardes	oui.
Niveau de difficulté 🥍	
Difficulte	mayenne
Eantinue	infini∈
Spécial aciose le C	Guitar Freaks Controller
Existe sur	Arcade au Japon

Konami avait ouvert la voie à un nouveau type de jeu musical av Beat Mania. Il continue donc dans la foulée en explorant cette fois-ci les méandres du fun guitaristique.



### UNE HISTOIRE DE COORDINATION

La difficulté de la prise en main du périphérique de Guitar Freaks réside dans le même problème de synchronisme que pose l'exercice de la vraie guitare. C'est-à-dire coordonner indépendamment la main gauche et la main droite pour gratter et presser les touches sur le manche de l'instrument. Les accords constituent les combinaisons des boutons à maintenir enfoncés (parfois simultanément) durant le grattage. Sinon, pendant le jeu, vous devrez reproduire les accords et les séquences rythmiques qui défilent sur le côté de l'écran. Bien entendu, la difficulté des épreuves dépend du registre musical exploité. Par exemple, le blues sera plus accessible que le heavy metal, qui demandera plus de rapidité et, sur-





Lorsque vous enchaînez les accords adéquats scores augmentent sensiblement sous l'effet des c



tout, de changements de placements de dois le manche. C'est pourquoi je vous conseille gagner plus de rapidité dans le grattage, d' un morceau de carton en guise de médiato effectuer des allers-retours sur ledit bit Autrement, le soft compile vingt-cinq airs mu d'excellente facture piochant dans une vari styles hétéroclites (jazz, rock, pop, techno, core...), et possède de nombreux modes c (deux joueurs, entraînement, arcade...) qui c fieront les plaisirs des joueurs. Et puis, même vrais guitaristes trouveront le grattage du pe rique imprécis sur les retours (grattage du ba le haut), ils ne pourront que s'amuser et tro soft génial. Les autres se laisseront séduir peine malgré le challenge relevé qui les atte



Guitar Freaks va faire de vous une star le temps d'un morceau!



8/10 Avec la guitare 2/10







our une fois, n jeu au oncept tordu a mettre les oueurs 'accord!









Konami n'a pas prévu dans Guitar Freaks, d'inclure un mode de jeu spécial pour les gauchers dans lequel les commandes seraient inversées. En effet, notre cher Elwood, grand gaucher devant l'éternel, ne pouvait que se plaindre de la difficulté de l'interface et subir les railleries de son collègue et guitariste Willow, Vous auriez dû le voir, notre cher Elwood, en train de transpirer pour sortir un accord potable... Alors, s'il vous plaît les gens de Konami, pensez à la minorité gauchère pour la version européenne de ce titre! L'appel est lancé!

niquement, ne vous attendez pas à un tat transcendant l



## Grandia

Considéré comme le meilleur RPG jamais sorti sur Saturn, Grandia se devait de faire une apparition sur PlayStation. G'est chose faite !









## Grandia

Editeria		Game Arts/Esp
Hispu Europe		fin 99
Gaire		RPG
Nore de jouen	165°	
Sauveyardes		our († blee)
Hiveau de diffi	euge	aucun
Difficulte:		mayenne
Continue		Villimités
Spécial)	Dual Shock	Pocket Station
Gusta sur		Saturr
		1.0

randia, c'est, pour beaucoup de joueurs, à la fois de bons et de mauvais souvenirs. De très bons souvenirs parce que le scénario du jeu ainsi que l'ambiance générale sont excellents et ont ému tous ceux qui ont eu le courage de s'y frotter. Et du courace, il en a fallu, parce que, et c'est là le mauvais souvenir qu'a pu laisser Grandia, il est complètement en japonais. Ce qui d'ailleurs est toujours le cas aujourd'hui, dans cette version PlayStation. Mais ne boudons pas notre plaisir, car le jeu va être distribué prochainement aux Etats-Unis par Activision. On pourra donc le retrouver en anglais... La classe. Toutefois, cela ne vous aide toujours pas à comprendre ce qu'est Grandia. Complètement à l'opposé de Final Fantasy, dans lequel des personnages très matures partent sauver le monde, Grandia propose une ambiance bon enfant avec son héros âgé de 14 ans, Justin, qui rêve de devenir un grand aventurier. C'est donc dans le but d'accomplir son rêve le plus cher qu'il part explorer les ruines voisines de son village. Il tombe alors sur l'esprit d'une jeune fille membre d'une ancienne civilisation. Cette dernière, nommée Rillette (véridique, décidément, nos amis japonais...) apprend à Justin l'emplacement des vestiges de son monde et l'invite à la rejoindre. Bien évidemment, tout démarre dès que l'on apprend que le terrible et puissant empire guerrier du seigneur Barl s'intéresse, lui aussi, aux ruines de cette lointaine civilisation. Dès lors, la route de Justin sera semée d'embûches et de pièges qu'il devra déjouer, aidé de divers compagnons qui se joindront à lui dans son périple.



### FPIQUE MAIS HOQUETAN

La première surprise, lorsqu'on lance cette PlayStation de Grandia, c'est la qualité d phismes, plus fins que sur Saturn. La secor prise, qui suit immédiatement la première, mauvaise qualité de l'animation qui sévit Car, oui, contrairement à la version Saturn sion PlayStation rame à des endroits très pr elle rame parfois tellement que cela en devid foureux pour les yeux, tant les saccades s sentes et persistantes. C'est bien dommag système des combats vraiment original ass fantastique scénario et aux musiques entra donnent un jeu proche de la perfection. Or aussi regretter le fait que les sprites son alors que les environnements sont en 3D n'oublions tout de même pas que ce je passionnant et, bien plus que l'aspect tec c'est avant tout l'intérêt d'un jeu qui fait que l'o se. Avec Grandia, on risque de s'amuser lon



## Une version PlayStation tardive et surprenante

7/10





Parmi les mini-jeux, on retrouve une épreuve de ménage sur le pont du bateau.



bend take but

Il faut discuter avec tous les habitants des villages, pour obtenir des renseignements.



Avoir la bonne vue



Si vous n'avez pas regardé l'éclipse sans lunettes, le 11 août demier, vous devriez encore possèder une assez bonne vue pour profiter de ces intéressants points bleus qui permettent, pendant quelques instants, d'avoir une vue d'ensemble de l'endroit où vous vous trouvez. Ça aide pas mal, dans les labyrinthes.



Lors lies combats, il est possible de réaliser des combos, en frappant à plusieurs sur le même adversaire,



Les boss sont aussi de la partie et ils ne seront pas seuls







# Rival Schools

ival Schools premier du nom avait su se démarquer des autres productions du genre, malgré ses lacunes techniques (graphismes en basse résolution, modélisation grossière des combattants...), par son extravagance et l'originalité de son système de ieu. Il était donc normal que nous soyons en droit d'aspirer à un titre plus abouti pour cette suite tant attendue. C'est donc avec une hâte certaine, persuadés d'être récompensés pour notre patience, que nous insérons le jeu dans la console. D'emblée, l'interface s'avère différente, avec une profusion de somptueux dessins mettant en scène les protagonistes du soft dans diverses situations. Puis nous arrivons sur l'écran des menus généraux, devant lequel nous nous retrouvons ébahis devant tant de richesse d'options de jeux. Effectivement, un total de quatorze indications en japonais nous est craché au visage. Mais la joie et l'allégresse retombent bien vite : le premier mode est un jeu de rôle discursif en japonais totalement incompréhensible pour les néophytes et, qui plus est, il propose une succession d'images mornes en haute résolution. Comme un air de déjà vu...

UNE SUITE AU « DAUBE-NIVEAU » !

Ensuite, on passe rapidement à la seconde option. Ce qui nous fait arriver à la partie la plus intéressante du soft : le mode Arcade. Et, ô stupeur ; on retrouve exactement tous les combattants du premier opus et... seulement deux persos inédits (soit un total de 22) 1 D'autant plus que ces « petits nouveaux » ne profitent pas d'un charisme messianique. Bien au contraire, le premier perso incarne un ridicule et longiligne adepte de la natation et

La partie jeu de rôles n'offre aucun intérêt si vous ne maîtrisez pas parfaitement la langue nipponne.



le second, une photographe bien « japo-gnan-gnan ». Brusquement, sous l'effet de la gainte, on tente de se rassurer comme on peut en se disant que la suite peut encore nous réserver de bonnes surprises. Autant vous le dire tout de suite, le reste « craint » à fond 1 Cette première sensation de déjà vu s'amplifie, bien que nous découvrions plus loin de sympathiques petits jeux bonus inédits (une course d'athlétisme, une épreuve de danse à la Bust A Groove...). La réalité apparaît alors fatalement, aussi limpide que de l'eau de roche. « Quelle réalité, Morpheus » ? (copyright Matrix). Que Rival Schools 2 n'est pas une vraie suite mais seulement une mouture améliorée du premier épisode, avec toutes ses options secrètes décoincées ! Qu'on y retrouve les mêmes bonus, les mêmes coups spéciaux, les mêmes décors et graphismes, le même mode d'édition des personnages etc. Un véritable scandale lorsque l'on sait que le jeu en import coûte aux alentours de cinq cents francs ! C'est pourquoi il est inutile de se procurer cette fausse suite si vous possédez déjà le premier épisode. Le cas échéant, le titre a, de toute façon, encaissé un « coup de vieux » trop sensible pour réussir à séduire les fanas actuels des jeux de baston. Laissez La rentrée scolaire annonce retour de l'éternelle lutte pouvoir entre l'élève de professeur. AS2 tombe à puisqu'il permettra à cert d'entre vous de donner le cours à toutes for d'expressions... corporelle





## Rival Schools 2

Editeur	Capconi.
Dispo. Europe	inconnue
Genne	baston ( )
Nbre de jouen	rs 1 a 2
Sauveyardes:	où i
Niveau de diffi	ćulić 8
Difficulté	facile
Continué	Infinis
Special Special	utilise aussi la Pocket Station
Existe sur	A rien d'autre

## Seulement trois bonus inédits !

uisqu'elles sont, en grande majorité, issues du premier Rival chools Cependant, Capcom a ajouté trois jeux inédits très vertissants mais qui, sur une longue durée, ne cassent osolument pas des briques

La course d'athlétisme Tapotez sur le bouton en rythme selon la vitesse de nobilité de votre jauge jaune au bas de l'écran pour faire accélérer le pas de course de votre personnage. Cette preuve demande beaucoup de rigueur et du timing.



#### Le contest de danse

Vous devrez vous mesurer à un adversaire sur un autre terrain : celui de la piste de danse | Le but de la manœuvre consiste ici à reproduire la séquence de danse de votre concurrent, symbolisée par des

anipulations plus ou moins longues au paddle. C'est, en fait, ie sorte de Simon qui demande en même temps un sens doutable du rythme! Vraiment pas évident

#### Le base-ball

De loin l'épreuve la plus acile, il faut juste frapper la balle au bon moment pour effectuer des Home Run! Un bon sens de l'anticipation suffit!





> Shoma tente d'effectuer un Home Run avec le très « decker



## Pas de suite réelle mais seulement une version améliorée !





oyant des salves de flashes







## Deux nouveaux combattants bien kitsch





L'éditeur japonais nous avait habitué à mieux au niveau du character-design. Car les deux persos inèdits auxquels nous avons droit sont d'une banalité affligeante. 1 Nagare fait penser à une mauvaise parodie d'Alerte à Malibu, tandis que le Ran. plus typé manga, semble sorti tout droit d'une quelconque B D, sans imagination Hallucinant de pauvreté



# Vandal Hearts 2



Sorti il y a déjà 3 ans au Japon, Vandal Hearts avait marqué son époque en proposant des combats de qualité. Seul véritable regret : le graphisme quelque peu grossier des personnages, marqué par une pixellisation de tous les instants. Dans VH2, ceci est désormais réparé...



Lors des déplacements, l'écran se divise et montre un protogoniste de chaque camp



## Vandal Hearts 2

Editeur	Konami
Ospo Lucope	février 2000
Geitre	RPG tactique
Nore de jouen la	
Sauvegardes	aui (2 blocs)
Niveau de difficulte la	
Difficulté	mayenne
Continue	non
Spécial	sublime l
Ruletal Still	rien d'autre

rêt, on peut dire qu'il fait très fort. Difficile d'être davantage pris par un jeu que lorsqu'on accroche à son histoire et que l'on doit se battre à intervalles réguliers, selon les règles de l'art, pour s'imposer et découvrir toujours un peu plus la trame de l'aventure. A côté des Tactics Ogre et autres Ogre Battle - véritables précurseurs du genre - et du toujours indétrôné Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts fait figure de challenger de qualité avec lequel il faut véritablement compter. VH2 se veut plus complet et original que le premier épisode. En ce qui concerne les personnages, la refonte est complète puisqu'aucun des héros de VH premier du nom ne refait ici surface. La trame semble classique. Vous incarnez un jeune héros du nom de Joshua et le jeu, riche en rebondissements, vous invite à livrer combat sur combat. Tout commence dans un petit village, puis, le temps passant, vous élargissez votre champ d'ac-

e Tactical-RPG fait partie d'un genre sous-

représenté. Pourtant, au niveau de l'inté-

## UN NOUVEAU SYSTÈME DE JEU

tion. Vous rencontrez de nouveaux personnages,

glanez des informations et votre équipe se voit

parfois modifiée même si, en général, quelques fidèles restent constamment à vos côtés.

VH2 propose un nouveau système de combat : le « Dual Turn Battle System ». Le principe de ce demier est assez simple à comprendre. Essayons d'âtre clair ... Lors de chaque tout de jeu vous

déplacez vos personnages un à un. N Lorsque vous faites cela, la console (qui s pe des ennemis) fait de même. Résultat, des sonnages se déplacent en même temps sur l Le truc, c'est que vous ne savez pas quel e va se déplacer. Ni où. Il n'est alors pas rar ler attaquer un ennemi et de frapper final dans le vide, ce dernier ayant bougé en temps que vous. Au final, il faut savoir antici bien, plus prudemment, s'attaquer aux er qui ont déjà bougé et ne peuvent plus se cer pendant ce tour. Ce n'est pas un systè combat révolutionnaire, c'est certain, mai qu'on comprend comment réagit l'ordina aime bien attaquer dans le dos, le fourbe), c utiliser ce « Dual Turn » à son avantage. Question richesse, VH2 semble tout à fait l te. Plus de cent armes différentes sont à vo position. Elles deviennent disponibles au f mesure de votre avancée, pendant le jeu, divisées en plusieurs catégories (épées, h lances etc.). L'originalité vient du fait qu'à c arme est associée une capacité ou un pouvo offensif ou défensif, pouvoir de guérison et capacité se développe au fur et à mesure dant les combats, et n'est pas disponible :



ite. Ce système remplace en fait l'utilisation de rts magiques classiques. Plus étonnant encore, us pouvez échanger des capacités d'une arme 'autre (pourvu qu'elles fassent partie de la même tégorie). C'est indéniablement original et on s'y t somme toute assez vite. Les personnages sont capables de s'équiper d'une arme différente ns chaque main et tout leur équipement (armuet armes) est visible à l'œil nu. Autrement dit, and vous équipez un perso avec une armure de aur, vos guenilles de paysan disparaissent et us avez tout de suite plus fière allure. Un subtil ncours de look est inclus dans le jeu...

## DANS QUELQUES MOIS EN FRANÇAIS

algré tout le bien que l'on peut en penser, VH2 ate un jeu japonais. Il est donc quasiment puable pour nous autres petits Français. Une tice en anglais succincte est incluse dans le jeu ur vous aider à vous y retrouver dans les princiux menus - merci, ça m'a beaucoup servi - mais n'est pas l'idéal, évidemment. On passe ici à té de 70 % du jeu lorsqu'on ne comprend pas motivations des personnages et la trame génée de l'histoire. Je n'ai jamais compris ces gens terminaient les jeux sans rien y comprendre... s beau que le premier épisode - la pixellisation ogo n'est plus qu'un lointain souvenir - et manitement accrocheur, VH2 devrait débarquer dans re beau pays dès l'année prochaine (probablent en février) selon Konami France. Il faudra être peu patient mais c'est tout de même une excelte nouvelle.

Chris



- Le félon tient un enfant en otage. Les héros sont sarmés. Que va-t-il se passer ?

## Un RPG new look à l'ambiance et à l'intérêt renouvelés



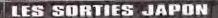


Comme de bien entendu, un soin tout particulier a été apporté au rendu graphique des sorts que sont capables de lancer vos personnages. Remarquez qu'ici, il n'y a pas de classe de personnage qui soit davantage versée dans l'art de la magie qu'une autre. Le seul avantage de persos comme les prêtres est de posséder plus de points de magie, de base, qu'un guerrier pure souche par exemple. L'important est, en fait, de choisir une arme de constater quelle capacité cette dernière possède, et de la développer au cours de vos combats pour pouvoir l'utiliser ensuite lors des moments importants.





Les sorts les plus pulssants sont également les plus impressionnants, il vaut mieux ne pas se trouver dans leur aire d'effet...



# Seiken Densetsui Legend of Mana

tegend of Mana, un nom magique que beaucoup de joueurs n'attendaient plus. La suite d'une série phare enfin disponible... au Japon !



Passage classique et obligé chez le marchand qui vous pourvoira en items et autres potions de soin.



## Legend of Mana

<i>J</i>	V
Squaresoft	Editeur-
Purujic Non communiquée	Dispo. t
Action-RPG	Genre
e joueur 1 ou 2	Abre de
	Sauvega
de difficulté aucun	
	Difficult
ALC: N	Canuma
Oval Shock, Pocket Station	Special



'un des jeux phares de la Super Nin Secret of Mana, est enfin disponible une version PlayStation. Voici donc L of Mana, une suite qui ne reprend des ve précédentes que quelques rares éléments. mencer par les systèmes de combat et de Quant à l'histoire et au scénario, cela n'a voir avec les opus antérieurs. Tout commenc le monde de Fa-Dil où les énergies et les co mana circulent, régulant ainsi les forces de l re. Dans ce monde étrange et merveilleux, l facts, reliques aux puissants pouvoirs, so objets rares et convoités. Ils renferment de venirs puissants de terres disparues, qu'il vent recréer en étant activés. Ils sont la scénario, puisque c'est grâce à eux que le pourra parcourir de nouveaux terrains d'e tion. Le scénario du jeu, plutôt classique, la joueur choisir un héros ou une héroïne. Il d'abord sauver l'arbre mana qui dépérit e bien évidemment, dépend la bonne sai monde. Le tout sera bien entendu saupou mini-quêtes amorcées par des rencontres av personnages secondaires. Une fois enco classique. Heureusement, vous ne serez seul, puisqu'en plus du personnage qui vou vous aurez la possibilité de vous adjoindre sième larron. Il s'agira généralement d'un n capturé que vous pourrez entraîner ou d'un que vous aurez vous-même créé par manipu

#### TECHNIQUEMENT IRRÉPROCHABLE

isage ici exclusif de la 2D pourrait être critiqué, 1999, mais c'était sans compter avec le talent s graphistes de Square. Graphismes incroyament colorés et détaillés, ils évoquent non plus jolis pixels ou de belles palettes de couleurs, is véritablement les plus belles pages d'un magniue livre d'images. Plus beau encore que Saga ontier 2, qui déjà innovait avec son style « fait main », gend of Mana est une douceur pour les yeux. Les isiques extraordinaires concourent à rendre l'atsphère unique. Tout ou presque est donc là pour us donner satisfaction. Malheureusement, le synme « jeu d'été » de Square à la Musashiden (voir ruméro d'il y a un an exactement) a encore frap-Le jeu est superbe et techniquement irréproable, mais s'avère être légèrement répétitif. Il se iume, malheureusement assez vite, à une sucssion de villages dans lesquels on discute avec habitants avant de trouver l'artifact, de le placer de traverser le niveau. Plus qu'un scénario très vi, ce sont donc des petits bouts d'histoire plaà la suite qu'on a l'impression de vivre. Cela la magie opère toujours. La simple balade graque dans ce jeu vaut le détour, alors pourquoi n priver... lorsqu'on lit couramment le japonais. qui ne concernera pas grand monde.

Gred



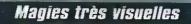
- Au pied du grand arbre mana, le dernier niveau du Magnifique...





#### Squaresoft ressort un de ses grands classiques







Dans Legend of Mana, les magies que vous pourrez utiliser seront souvent prétextes à des effets de lumière et de déformations toujours de très bon goût et qui impressionneront vos yeux blasés par toutes les invocations de Final Fantasy VIII.









Les statues de Popoi (personnage de Secret of Mana) servent à sauvegarder, mais aussi à basculer le second personnage sur la deuxième manette, permettant ainsi à deux joueurs de s'amuser ensemble.









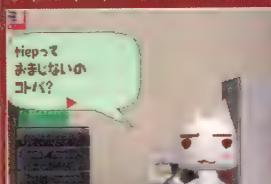


大好き

343

3.73

キライ 大キライ sa grammaire reste raponaise, mais un peut tout de même ne apprendre quelques mots français, le l'écélèbre tien de Trazon qui interloque un peu Tolo.



Je parle japo

Je pige ke

> Je viens d'enseigner un nouveau mot à Tolo. Il va posei des questions qui lui permettront de comprendre sa signification. Ici, il demande si f'alme où non le mot

## Dokodemo

C'est une révolution. Ce jeu, qui n'a l'air de rien, fait pourtant figure d'événement chez les pros du jeu qui n'en dorment plus... Une nouvelle créature virtuelle à laquelle on apprend à parler. Unique !

ll est possible de faire livrer un tas de choses à son Pokepl. Ici, des nouilles chinoises.



#### Dokodemo Issyo

DOROGOTTO 100/0	
<b>Edite</b> ur - Edite	Sony C.E.
Dispo (urupa	Jamais
Beore	Conversation
Nipa la joueurs	1
Sauvagarvas	15 blocs
Difficultie	Non applicable
Chandana	Non applicable
Special	Pocket Station indispensable
क्रीडाए उपम	Rien d'autre

ISSYO

ans leur quête d'originalité, les développeurs ne s'arrêtent plus. Chaque mois, nous vous présentons des titres souvent étranges à l'intérêt parfois discutable. Cette foisci, le jeu est plus qu'original, il est incroyable. Dokodemo Issyo, qui en japonais signifie «ensembles partout», est un jeu qui a été spécialement conçu pour la Pocket Station, toujours en rupture de stock au Japon et qui, malheureusement, ne sera jamais commercialisée en France. Ayant profité des gros progrès de Garage (le plus gros département recherche et développement de Sony Computer Japan) en matière d'Intelligence Artificielle, ce jeu vous propose tout simplement de devenir l'ami d'un Pokepi, petit personnage mignon à qui il faudra apprendre des mots. Pour commencer, il faut choisir entre Tolo, le petit chat coquin, Suzuki, le robot savant, Jun, le lapin branché, Riky, la grenouille sportive et Pierre, le chien bourgeois. Chacun de ces personnages, une fois que vous l'aurez sélectionné, va vous demander de lui enseigner différents mots. Vous pourrez aussi décider de lui en apprendre par vous-même, étant donné que l'intérêt du jeu est de lui faire connaître un maximum de mots afin que les conversations deviennent de plus en plus interessantes. Ainsi, par exemple, il suffira de lui apprendre le mot «voiture» pour qu'il demande de quoi il s'agit, si on aime ca, si cela coûte cher, si c'est adulte ou si c'est la classe. Par recoupement, il comprendra ce que signifie le terme et l'intègrera à son vocabulaire. Sans vrai début ni fin, ce jeu intelligent et accrocheur est extraordinaire, mais mal-





portable

Pour lui apprendre des mots étrangois le p facile est de lui enseigner des mots courants feis saut couçou bonjour ous sous ou ad

heureusement en japonais. Cela dit, je pens j'y jouerai toute ma vie ou du moins jusqu qu'une suite soit disponible. Un jeu complète incroyable, presque révolutionnaire, mais co tement en japonais évidemment.

## PlayStation.

C'est chaque mois

2833000 lecteurs

Alors pourquoi pas vous 🕹

## Toutes les sorties japonaises et US

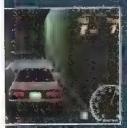
Oui, ça y est, ils sont tous là, ils sont revenus! Yes! Une bien belle collection de jeux en provenance du pays du Soleil Levant. D'après nos prévisions, cette tendance devrait s'accentuer d'ici la fin de l'année. En d'autres termes, nos zappings seront gros et gras pour Noël. On en sali d'avance. Faut peut-être que je songe à prendre mes pilules mois...



Tren Ni kobun



Tendema Crisis



Hacing Laguun

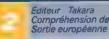
#### Choro Q Wonderfour

An ah ah, agaah ah ah ah. Charo II quatrieme du nom Allez, cette fois, on va y croire Takara fait de Choro G un hon jeu ! Non le plaisante détendez vous I II. nous fant le coup depuis le 2, le 3 le boat et maintenant le 4. Cela dit, ce test sera une grande première, can c'est la première fois qu'un titre de Choro Q aura une note inférieure au





nombre figurant dans son titre. Champagne, vite ! Pour ceux qui auralent manqué le premier train Choro-Q, il s'agit toujours d'un jou de souraes del bérément fantaisiste et sans doute délibérément manque. Rien de vraiment réussi dans ce titre auquel on préférera le Grash Team Racing des Naughty Dogs, en décembre prochain Greg



Editeur Takara Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Choro Couine

#### Fatal Fury Wild Ambition

Et dire que je me réjouissais de pouvoir enfin jouer a un Fatal Fury en 30 l Parce que le constat s'avère lei particulièrement décevant Techniquement, le titre de S.N.K. res-semble à un médiocre jeu Saturn, avec ses graphismes en basse résolution et

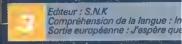


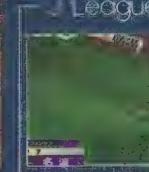


ses couleurs criardes. De plus, les animations rigides et l'inertie trop légère des personnages doment l'imprinsion de combattre sur la surface de la Lune I Autrement, du côté du système de combats, tout se déroule comme dans un classique Fatal Fury. Vous disposez d'une

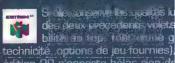


jauge d'énergie qui s'accroît au fu mesure que vous donnez ou receve coups. Une fois celle-ci remplie, pouvez, bien entendu, balancer une at plus puissante. Si la première cr porte essentiellement sur la réalis quelconque, la seconde met en évid le manque d'originalité. Dote de : ment 12 combattants (les frères Bo Geese Howard ...) amoches par une l Isation 3D défaillante, FFWA ne cule pas les idées recues en matiè soft de baston. Bien au contraire destine à basculer dans les oubli









édition 99 n'apporte hélas rien de normis un mode de jeu suppléme (Succes), de nouveaux stades, de



arios inédits et les statistiques réacalisées des equipés nipponnes. Rien qui stifie, en tout cas, l'achat de cette noulle mouture en import a un pris prohitif. Ge manque de changement est d'auint plus flagrant que, d'un point de vue rictement esthétique, le titre de Konami pris un petit, peu de plomb dans l'allelen sur, le motion capture reste toujours ussi agréable à regarder mais une petite otion Ram Pak n'aurait franchement pas é de trop. Les fans de foot feront preuve une grande sagesse, en attendant bien entiment la sortie européenne qui ne evrait logiquement pas tarder

Willow

Editeur : Konami Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Décembre

#### The Mystic Dragoons

Voilà certainement fun des pires jeux, techniquement parlant, qu'il m'ait été donné de tester ce mois Pour un RPG, il propose des graismes plats, des chargements insup-



ntables, des spoites complètement ides. Voità un jeu qui a au moins eliques années de retard. Pour vous e, Arc the Lad, le premier RPG sorti r PlayStation, est mieux réalisé. Heusement, pour parachever cette médio té technique, les scénaristes du jeu se nt surpasses pour nous offrir une his



toine tres bateau. Dommage, les ber sonnages étaient joliment dessinés par Sachiko Kamimura, pour les connaisseurs

Gred



Editeur : Xing Compréhension de la langue : Indispensable Sortie européenne : mi-stick mi-pad

#### Noir Yeux Noire, Cielgris Fantasm

Passons sur le ture plus que hasardeux qui cherche a faire un pelu classe auprès des joueurs japonais (le français à la cote là-bas, le saviezvous ?), pour nous proposer un excellent





APG de serie B. Série B. ca veut dire que, graphiquement et scanaristiquement, c'est assez simple, mais que les personnages sont attachants et que le principe des peuts monstres à capturer et à élever, même s'il est déjà vu, reste toujours efficace. Un perit jeu sympa pour un titre tout de même assez débile. Greg

Editeur . Gust Compréhension de la langue : Indispensable Sortie européenne : La vie en rose

#### Pacapaca Passion

Surfer sur la vague des jeux muscaux qui se vendent si bien au
dapor, c'est domine sontir un
tube, n'est pas Goldman qui veut. Et Producel, en voulant faire a la fois musical
et original, nous procose un peril jeu unit
mélant le puzzle et la musique. Pour
vaincre i adversaire, il faut appuyer sur
les boutons de couleur équivalente aux
petites assiettes qui tombent en rythme
sur les côtes de l'écrap. Lorsque l'on
pousse les bonnes petites assiettes, elles





se retrouvent sous l'adversaire qui orend de l'altitude. A la fin du morceau calui qui est le plus haut a perdu. En deux mots: hasardeux et lassant.

Grea



Editeur : Producel Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Pacapa the Caper

#### Panekit

Petit jet discret et pas connu,
Panekit est assez laid et un peu
Penekit est assez laid et un peu
Penekit est assez laid et un peu
Plent. Et pourtant, dans ce produit
original où le but est de réussir des petites
epreuves qui vous font gagner des pièces
style Lego, on s'arnuse beaucoup. Epreuves
variées et originales, plaisir de pouvoir
construire son propre engin, monde vaste
et extrêmement bien agencé font de Pane





kit (in ovni dans l'univers du jau vidèu, mais qui mériterait de sortir en France Maintenant, force est de reconnaître que techniquement, ce n'est pas forcement la panacée.

Greg



Editeur : S.C.E. Japon Comprehension de la langue : Indispensable Sortie européenne : Poisson pané



Pop'H'Tanks



Persona Z, innocent



Panekit

### Personal 2 Innocent Sh

Entimement bootste in Japa. Persone est une serie de RPG qui, on peut le dire, met, mai a 'aise. Toujours dans un univers lycéen un peu trop de magie noire et qui vont devoir défendre leur ville contre des esprits







aux intentions mauvaises, Extrêmement profond au riveau de la psychologie des personnages, ce jeu, qui use beaucoup de références philosophiques en rapport au Mai et au Bien et des ficelles de l'in-trospection (qui suis-je, d'où viens-je ?), demandera au joueur tenté par l'aventure un niveau de japonais supérieur a celui requis pour la plupart des jeux pre-sentes ici. Attendons une version américaine, qui ne saurait tarder, commerce fut le cas pour le premier volet.

Greg



Pacapaca Passion

Fury Wild Ambition

Chero Q Wonderfour

Editeur Atlus Compréhension de la langue , Indispensable Sortie européenne : Personavu ma pêche ?

#### Pop'N'Tanks

Pop N Tanks, sorte de petit Cyber Sled humoristique, possede de nombreux atouts pour plaire. Des graphismes mignons, des personnages attachants et un univers colore accomgagnent une maniabilité plus ou moins irréprochable et une animation rapide et fluide. Alors qu'est-ce qui ne va pas dans ce tibre ? Ben, en fait, le jeu en lui-même. Avec des commandes assez hasardeuses, on se contente de reculer comme un fou





et de tirer dans tous les sens sans vrai ment comprendre ce du se passe jeu rigolo, mais pas très longtemps.

Editeur : Enîx Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Tank à faire...

Contate nuits your l'expliquions. dans un précédent numéro, Racing Lagoon est un titre qui concept étrange, mélant à la fois le RPG et le jeu de course automobile, dans l'univers macho et ringard des voyous japonais. Passons sur l'accoutrement plus qu'inhabituel des unotagonistes el leur phrase maignos



butti novis pionger dans le brincipal mé ren dupleu. Bien realise mais uté répetifi Ca deminer offre une possibilité de custo roiser agréablement sa volture, pour per qu'on soit bon. Une curiosité pour laquelle il vaut mieux comprendre le japonais

Greg



Editeur : Squaresoft Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Lagoon d'eau

#### Tondemo Crisis



Rentrer chez soi, après une dure journée de labeur, tout le monde en rêve, sauf notre peuvre héros de Tondemo Crisis, qui n'a décidément das de bol, car il va lui en arriver des



vertes et des pas mures. En gros, Tondemo Crisis propose une tonne de mini jeux complètement débiles, comme un jeu de danse, une course en ascenseur un quiz idiot soumis par deux infirmiers

armés d'électrochoes ou encore phismes onginaux, musiques deme et ambiance excellente pour un jeu etrange qui plaira a un public fan de Mo Python et autre humour décale



Editeur : Tokuma Shoten Compréhension de la langue . Recomma Sortie européenne ; Tondino Crisis



Ennemie jurée de Megamah, i Megaman Adventures, Tron e l'héroine de ce jeu d'action aux tiples et originales epreuves au cours quelles elle devra s'enrichir par tou moyens. Tantôt puzzle, RPG ou action titre, a la réalisation excellente et à biance imeprochable, est a la fois drû prenant, grâce au soin apporté à tou petits détails. Pour résumer, Tron de



chaque fois, remplir des missions ou le exécuter par ses Kobuns, genre de p bonshommes scupides mais obeissar attachants. Un titre marrant et captiv



Editeur . Capcom Comprehension de la langue . Recomm Sortie européenne A confirmer

#### Assault S Valken



Après avoir disparu de l'univers ludique depuis quelques afiné brave robot Valken revient enf

es machines de jeu pour notre plus gran sir ou presque. Cette fois ci, le jeu d'acti place à un wargame, techniquement in chable et assez original. Les deux seuls défauts de ce soft alléchant sont la pré récumente du japonais dans les menus e le scénario, et la lénteur des loadings. L



parfait pour les tans de mechas, ma melheureusement, peche un peu par : teur. Dommage.



Editeur : Masaya Compréhension de la langue Recomn Sortie européenne : Tant Valken à l'

# Toutes les sorties du mois passées au crible

Incredible! Ce mois-ci, la N64 et la PlayStation font jeu égal et se partagent équitablement le marche. Une situation pour le moins inhabituelle. On sent malgré tout que la scène vidéoludique européenne a besoin d'un bon petit. coup de fouet. Car de ce mois de septembre, on retiendra essentiellement Soul Reaver, d'Eidos, qui aura joue jusqu'au dernier moment son role d'Arlésienne, l'arrivée de Monaco Grand Prix 2 sur N64 qui prend la pôle position des simulations de conduite sur cette bécane et une adaptation plutôt réussie bien que tardive de Command & Conquer ! La petite déception de cette rentrée ? Les X-Files, un jeu d'aventure vieille école, bourre de séquences vidéos de très bonne qualité qui raviront les fans inveteres de Mulder et Scully.

Duke Nukem Zero Hour (N64)

F1 World Grand Prix 2 (N64)

G-Police 2 (PlayStation)

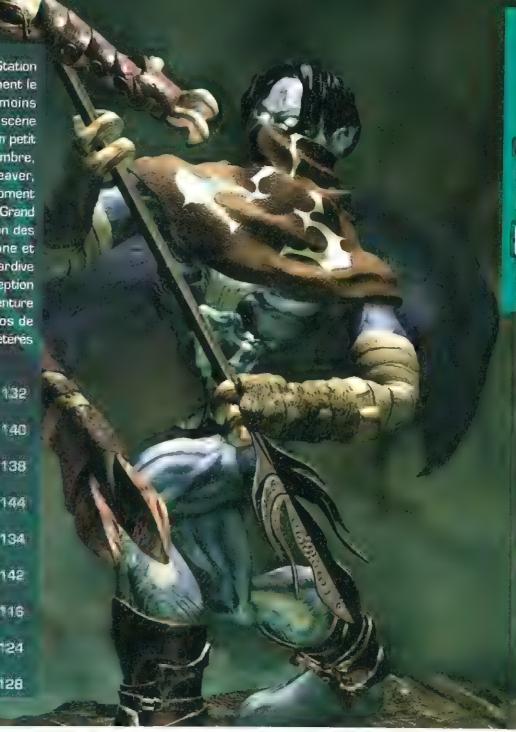
Monaco Grand Prix Simulation 2 (N64) 134

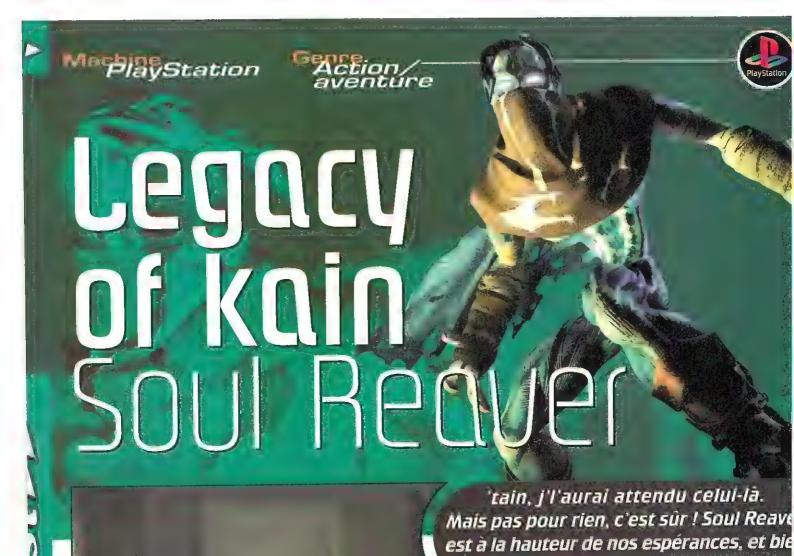
Shadowman (N64)

Command & Conquer (N64)

Soul Reaver (PlayStation) 116
Wip3out (PlayStation) 124

X-Files (PlayStation) 128





Une aide contextuelle vous indique les commandes de chaque nouvelle capacité lors de sa première utilisation.





plus. Quelle claque !

#### fiche technique

Eidos

Crystal Dynamics

Action/aventure

11 11

difficile

📺 sauvegarde

La fin,

surtout Bientot PC CD-Hom





Les warp gates sont pratiques. Si les premières sont faciles à trouver, les suivai sont mieux cachées. nfin! J'ai bien cru que j'allais devoir patienter encore un mois. Je vous décris la situation : il est 2 heures 19 du matin, je viens d'éteindre la console, de laquelle je n'avais pas décroché depuis hier matin 10 heures. On rend les films à l'imprimeur demain (enfin, tout à l'heure) et je n'ai plus une thune en monnaie pour me payer un café Mes paupières inférieures se prennent dans les touches de mon clavier et j'ai un sourire de satisfaction qui titille les lobes de mes oreilles. On l'a eu au dernier moment, ce satané jeu! Mais je vous le donne en mille : j'ai pris un pied d'enfer, jusqu'à la fin de Soul Reaver.

#### C'est une PlayStation ? Sûr ?

Bon, c'est sûr, depuis le temps que je rabâche que ce jeu est extraordinaire, du moins techniquement, ce test est un peu sans surprise. Enfin, si, mais je vous les laisse, pour ne pas gâcher le plaisir. Mais j'en devine un, dans le tas, là, qui ne sait pas encore de quoi je parle. Honte à lui. Soul Reaver est la suite de Legacy of Kain, premier du nom, pour ce qui est du scénar uniquement. Parce

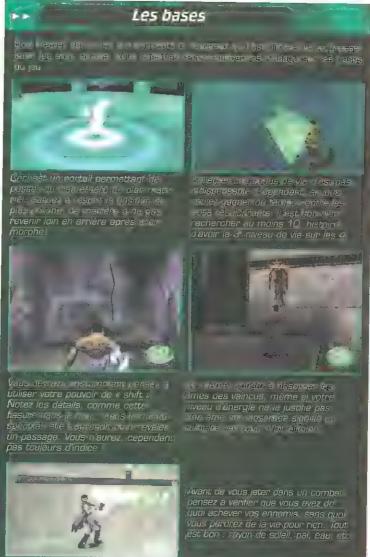




Les interactions avec le décor sont nombreuses : ici, Soul Reaver vient d'être imprégnée de feu, dans ce brasero

que tout le reste n'a strictement rien à voir. D'une 2D poussive et saccadée, nous sommes passés à la 3D la plus aboutie et la plus belle qu'on ait connue sur PlayStation. De pièce en salle, de colonnade en mausolée, chaque recoin du monde de Soul Reaver, Nosgoth, est une claque visuelle incontournable Et le reste des prouesses techniques accomplies est tout aussi bluffant. Procédons par ordre. Baffe numéro une : il n'y a, en tout et pour tout, qu'un seul écran de loading, juste après avoir fait « new game ». Tout le reste du jeu se passe sans aucune interruption! Les informations sont lues sur le CD, au fur et à mesure de votre progression, de manière quasi transparente Evidemment, dans le cas où votre PlayStation est très fatiguée et chauffée à blanc, il se peut que ces accès disques ralentissent le jeu par moments. Mais c'est très très rare et, si votre console est au frais, ça ne devrait même pas arriver, Baffe numéro deux : le jeu se déroule en parallèle sur deux dimensions coexistantes : le plan matériel et le plan spectral. Chaque lieu peut donc être visité dans les deux plans. Cette mécanique de jeu fondamentale est à la base de nombreux puzzles. Là où vous recevez la fameuse baffe numéro deux, c'est lorsque vous passez de l'un à l'autre, le décor morphe, les éclairages changent, le tout en temps réel. Baffe numéro trois : le temps n'existe pas dans le plan spectral. Du coup, si vous lancez un adversaire en l'air, puis morphez, vous pouvez vous balader, puis revenir,







remorpher et vous retrouverez l'ennemi en l'air, à l'endroit où vous l'avez laissé, pour qu'il finisse enfin

sa chute.

#### Pause

Je ne vais pas vous énumérer le nombre d'effets annexes techniquement époustouflants, mais il y a de quoi se ramasser environ 2 à 3 baffes supplémentaires en comptant les Warp Gates (des passages vous permettant d'aller d'un endroit à l'autre de Nosgoth, en un instant), l'animation extraordinaire de Raziel et les idées tordues de puzzles liées à tous ces principes de jeu inconnus jusqu'alors. Bref, on en est déjà à 5 baffes. Mais, techniquement irréprochable, Soul Reaver en impose également côté gameplay. Construit un peu à la Zelda (après avoir battu tel boss, on hérite de tel pouvoir et on peut donc accéder à de nouveaux passages),

il vous faudra réfléchir beaucoup, combattre pas mal et explorer à mort. L'équilibre de ces trois ingrédients est très réussi, du moins pour les fans d'aventure qui aiment avant tout savourer un jeu de fond en comble. Car, sur la totalité de ce qu'on peut y faire, il faut bien savoir qu'un bon quart du jeu est facultatif. Le cas des glyphes (des pouvoirs magiques, en quelque sorte) est assez intéressant. Le seul qui soit indispensable est le glyphe spectral, mais on le possède dès le début du jeu car c'est celui qui permet de changer de dimension. Pour les autres, vous pouvez parfaitement vous en passer pour finir le jeu. Mais il y en a tout de même 6 à trouver, et les puzzles qui permettent de les atteindre occupent quelques heures de jeu non négligeables et sont suffisamment géniaux pour mériter qu'on se penche sur eux. Quant à l'utilité des glyphes, elle se résume assez bien par le mot : puissance. Ils représentent, en effet, autant de moyens d'exterminer

#### Un titre extraordinalre, a tous les niveaux



La plupart des puzzles impliquent la remise en état de mécanismes gigantesques, étendus sur plusieurs salles.





Le premier Boss annonce la couleur : plus de mille ans se sont écoulés et les anciens frères de Raziel ont bien mûri !



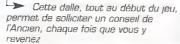




des tremblements de terre

#### Une richesse, euh, riche !

Ajoutons à cela les différents bonus du jeu qu'il fait bon de ramasser, comme les quartiers de vie (il y en a 20 répartis dans le jeu, et, tous les 5 quarders, votre barre de vie augmente), les bonus de mana (la mana étant utilisée pour lancer les glyphes), a possibilité de forger Soul Reaver pour qu'elle puisse s'imprégner de feu, mais également la noninéarité du jeu et nous parvenons à un titre d'une richesse incroyable. Quand je parle de non-linéarité, est non seulement que vous pouvez vous balader où bon vous semble et que bon nombre d'endroits l'ont pas besoin d'être visités pour parvenir au bout lu jeu, mais également que la façon de résoudre ın même puzzle dépend de votre idée. Prenons, jour exemple, le glyphe de feu. Pour l'obtenir, disons, ın résumê, qu'il faut apporter du feu à un endroit iarticulier. Or, pour y arriver, il faut passer par le ılan spectral. Du coup, il est impossible d'y emmerer une torche, puisque vous êtes incapable de maniuler un objet quel qu'il soit dans cette dimension 'ous avez donc deux possibilités ; soit vous posséez une Soul Reaver imprégnée de feu et il vous suft alors de tirer une boule de feu à l'endroit désiré, oit vous lancez une torche au travers de la grille ui vous sépare du glyphe, puis morphez. Grâce à ın de vos pouvoirs, vous franchissez la grille dans : plan spectral, vous vous rematérialisez de l'autre







brillant... Il doit cacher quelque chose

Ceux qui ont joué au premier Legacy of Kain auront reconnu les fameux Piliers de Nosgoth







Certains passages type plate-forme





#### Legacy of kain Soul Remer

côté, récupérez la torche et hop ! Mais j'ai simplifié, histoire de ne pas non plus vous livrer l'astuce principale du puzzle...

#### Les détails

Tiens, histoire de montrer à quoi ressemble du travail soigné, voici quelques détails auxquels les développeurs géniaux du jeu - Crystal Dynamics, je vous le rappelle - ont pensé. Il est possible de rallumer une torche éteinte, à partir de n'importe quelle autre source de feu. Vous retrouverez les objets laissés à l'abandon, à leur place, et ce même après avoir repris le jeu après une sauvegarde. Si vous utilisez votre pouvoir télékinétique (à acquérir pendant le jeu, bien sûr] sur un vampire placé près de pointes, ce dernier pourrait se retrouver empalé dessus, sous la force de l'impact. Vos ennemis vous suivent tant qu'ils le peuvent et tant que vous n'en avez pas fini avec eux et ne s'arrêtent donc pas bêtement

devant un couloir comme dans tant d'autres jeux. Si vous avez fait copaincopain avec des humains et qu'un de leurs soldats se trouve face à un vampire que vous lui aurez amené, il se débrouillera pour le tuer En parlant d'humains, il est possible de s'alimenter sur eux sans pour autant les tuer, cela ne les plonge dans les vapes qu'un court instant. Toutefois, si

Les nombreuses cut-scenes permettent non seulement de garder le joueur dans l'ambiance et de le renseigner, mais aussi d'apprécier les décors



#### Les pouvoirs

To the lea panelste é agguent sufficientment de pour met de l'ouvalles capablias pour bracer se toute jusqu'é lubime confranțapon evec Kam. Voiis pauvou debe pride nu n'implese d'us sidens Suci Relever, meis les provinu a auvants sim principilariu





Le promier et promptiertent le procupilist, can le promier nemetagn de traverser les partieres et les galles cape le plan éthère.



La sentina river il the tipe la censoles descalade.



us gan, rez auesi uniber des productiles d'ékric Dés grace au pouvoir de l'Erroj . Servant di k distancie dis sont auctorit aldes pour influe In issu des digles



. Construct Pest un pouver à Jeur raceques. comme reiul de la force. En Lubrant autour des ennemis un taut dymplet, vous les enformmayeres gravament, mais pourres aussi l'ubliser pour nuive.



piva, se juit fair ne sunt pas indispensables la renastre de votre quete la peuvent describent revolui particulerement pules la squapilisieurs annema vous assedient en memi temas

E

vous en abusez, vous les tuez. Si vous avez empalé un vampire mais n'avez pas bouffé son âme, et si quelqu'un lui ôte le pal, il peut revenir à la vie. Et je m'arrête là, mais, croyez-moi, Soul Reaver est un soft véritablement hors normes, de part ses qualités innombrables et son souci du détail. On en est à combien de baffes là? Un sacré paquet... Allez, une petite dernière, pour la route : si vous butez sur un puzzle, regardez autour de vous : il y a sûrement un détail sur une fresque murale aux alentours qui donne la solution. Parce que les textures sont tellement époustouflantes que même le plus basique des éléments graphiques a été pensé pour aider le joueur à se repérer, comme jamais.

#### Des regrets ?

Alors des regrets mon gars, me demandez-vous ? Bof, pas vraiment. Je dois cependant vous prévenir d'une chose : malgré tous leurs efforts, les développeurs n'ont pas pu inclure dans le jeu tout ce qu'ils souhaitaient. Il n'y a, par exemple, qu'une seule forge pour Soul Reaver, sur les six prévues aux origines et vous ne trouverez que quatre des six généraux de Kain. Des petits trucs comme ça, mais je ne peux pas vous en dire beaucoup plus, à part que la fin du jeu est, elle aussi, incroyable. C'est bien simple, personne n'a jamais osé faire ça, jusqu'à maintenant, dans un jeu. Lorsque vous parviendrez à la fin et que vous comprendrez pourquoi je dis cela, vous saurez aussi pourquoi Soul Reaver ne s'arrête pas à ce qu'il nous montre... Et si vous croyez qu'après vous avoir tant rebattu les oreilles avec Soul Reaver, qu'après ce test, je vais m'arrêter, vous vous trompez. Je n'ai pas encore fini d'en parler...

RaHaN



➤ Une grande partie des puzzles repose sur la manipulation de blocs. Ceux-ci peuvent être tirés, poussés, pivotés, empilés, etc



Ce palier entier suit un mouvement de balanier. Il faudra l'attraper au vol !





#### Legacy of kain Soul Reaver





Les angles de caméra sont toujours optimum. lci, il montre véritablement où regarder ; si vous na captez pas l'astuce, alors là.



Les mortels

ties humains n'ent pas totalement disparu de la surface de Noegoth ils ont même reussi à bâtir une citadelle pour vivre a labri de leurs prédateurs vampiriques. Si certains d'entre, eux se sont mis au service, de vos anciens mères (la plupart sont libres si vous navez pas massacre insensiblement ces pauvees heres. Ils peuvent se reveler utiles et vous adoreront même comme un Dieu.



ลึก volla en qui me ciré les pampes Cest bien petit. Je suis ton ami



En manque d'anergie ? Has de problème, mopes en un, il sera ravi de pouvoir vous seger ne sei de la sienne



Il combera dans les pommes, mais ne sera das blesse : Par contré, si vous sucez trop, il mourta alors sachez vous limiter !



Votre première rencontre avec Kain sera décisive.







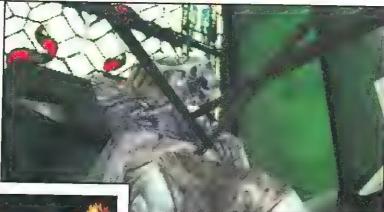






Rahab, un autre de vos anciens 🔫 frères, tel que vous le découvrirez... Le boulot est déjà fait ?







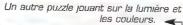














Les runes, mêmes si elles sont particulièrement esthétiques, ont avant tout une fonction dans le jeu. A vous de savoir les lire.

#### Notes



#### **Technique**

Le moteur le plus puissant jamais réalisé sur PlayStation.



#### Esthétique

Une beaute extraordinaire, un design fantastique



#### Animation

De très rares ralentissements lors de certains accès disque. Mais très rares, hein.



#### Maniabilité

Parfaite, mais la croix est préférable a l'analogique, pour certains passages de plate-forme.



#### Sons

Du très bon, quaque certaines musiques scient un peu repetitives



#### Durée de vie

Pour ceux qui ont du mal avec leurs neurones, ca risque de durer I



**Plus** Le plus beau jeu PlayStabon jamais réalise. Longinalite, les puzzles, l'ambiance et tout le reste



#### Moins

Rien, nada, nichts On veut le prochain !



Note d'intérêt

#### Plus loin...

lá rédis, prénezilationpade, ar iller Bodi Reaver raporaet da lieuxa lorer que l'on peur rater raccioaca loyer en meme, si élles ne aonapas

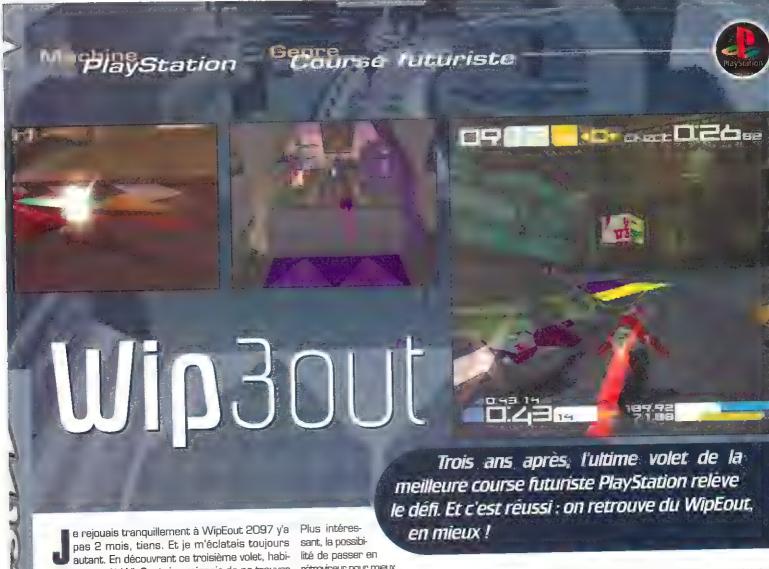


#### 'avis de RaHaN

l'ai enfini su mon eu se la suis super consent. Du début à la fin, soul Reaver en la al. Par contre, il va falloir que vous vous preusiez la tête et que vous preniez la ips de farfouiller un pau, « vous vous et apprécier toute l'ampleur. Demain, je

#### L'avis de Trazom

Rarement un jeu vidéo aura été aussi abouti techniquement. Des décors grandioses une quête à la Zelda pleine de petits puzzles, et une ambiance unique. Tout amateur d'action/aventure digne de ce nom se doit de jouer à Soul Reaver, le nouveau chef-



lement appelé Wip3out, je craignais de ne trouver qu'une refonte haute résolution. Et c'est vrai, en gros, c'est le principal changement. Mais c'est du WipEout, merde ! Et quel pied de se relancer dans ces courses effrénées, sur fond de bonne techno underground, avec le ventilo dans la tronche ! Pour clore l'ensemble en beauté, le moteur de ce dernier volet fait dans l'efficace : pas de myriades de couleurs en plus, juste une résolution plus fine et une fluidité exemplaire. Normal, ce qu'on veut, c'est de la vitesse. Et pour le coup, Wip3out en donne !

rétroviseur pour mieux

voir ses poursuivants. Pour finir, les armes ont subi un petit lifting. Adieu le turbo (normal) et la mitrailleuse lourde, bonjour le force wall et le voleur d'énergie. Le premier repousse violemment ceux qui foncent dedans, et le second permet de recharger sa jauge de turbo en volant celle d'un autre. La wave, le missile, l'auto pilote ou les mines sont toujours là, ainsi que quelques autres. Malheureusement, les effets spéciaux sont un peu décevants. Mais ce n'est pas trop grave, le fun est toujours là.

De vrais plus

Le passage à la haute résolution reste donc le plus grand changement apparent et c'est vraiment agréable, d'autant que même en ligne droite ou en plein saut, on distingue toujours le circuit à merveille

grâce à l'absence totale de popping. La fluidité de l' mation est époustouflante, autant en solo qu'à 2 splitté, et les circuits, mon Dieu! Les circuits s exceptionnels. Les tracés sont variés, impress nants par leurs dénivelés (génial le Mall et sa spi plongeante), et excitent le pilote qui sommeille en ( cun de nous. Certains proposent des embrand ments différents, chacun avec leurs avantage leurs inconvénients, plutôt que de bêtes raccour A propos de pilotage, ceux qui ont eu du mal a faire à la maniabilité de WipEout 2097 retrouve ici un semblant de simplicité, si toutefois il jouen analogique. Impeccablement réglé, c'est un régal peut, bien sûr, toujours avoir recours aux aérofr pour les virages très serrés, mais de ce côté-là, ( devenu un rien plus délicat à manœuvrer. L'ass a toujours son importance pour les retombée

#### Les changements

Pas de nouveautés majeures à première vue. Le principe de base, si solide, est resté le même. Mais quelques détails d'importance, outre l'habillage et la technique, apportent le renouveau. Pour commencer, on dispose désormais d'une jauge d'énergie pour le turbo. En maintenant R1, on l'utilise, et là... ouah ! Ça arreche tellement ça speede. Le seul moyen de récupérer de l'énergie est d'utiliser l'arme qui permet d'en voler aux adversaires. Du coup, mieux vaut ne pas en abuser et, bien sûr, ne pas l'activer à l'approche d'un virage ! Ensuite, on a désormais droit à une nouvelle vue, celle du cockpit. Sympa, mais pas indispensable.

fiche technique

Iditeur Sony C.E/Psygnosis Psygnosis No de joueur 1 à 4 fsolit + lint 1 a 4 (split + link) Thursday Dounes Difficile Special Compatible Link











La grande spirale du circuit Mega Mall est le passage le plus impressionnant du jeu.









Au moins,

quand on est à contresens, pas moyen de ne pas s'en rendre compte !

#### Un monde impitoyable

aussi suffisamment profonde.

peu rapides, mais il ne suffit plus de lever le nez pour éviter de frotter la piste. Il faut désormais redresser au bon moment pour passer en douceur, mais on apprend vite. Globalement la maniabilité de ce troisième volet est un véritable régal, accessible mais

Les concurrents sont aussi plus vifs, et même plus agressifs entre eux. Il n'est pas rare de frotter aileon contre aileron pour passer au coude à coude i l'approche d'un virage. Les premières classes du :hampionnat sont assez faciles à maîtriser, mais 3 vitesse augmentant au fur et à mesure, on finit ar aller vite, très vite, et on se voit forcé de modéer ses élans. Un même circuit ne s'attaque pas



de la même façon en classe Rapier qu'en classe Venom ! Mais le pire se trouve côté challenges, ou défis en français. Ce mode, déjà présent dans la version N64 de WipEout, se décline en trois styles : course, contre la montre et armes. Pour progresser, il faut remporter une médaille (bronze, argent ou or), en obtenant des performances variées. En course, c'est la place qui est déterminante. En contre la montre, il faut finir la course en un temps donné pour obtenir un prix, et en armes, il faut éliminer un certain nombre de pilotes adverses. Et l'ensemble se corse dès le 3° challenge. Reste le mode deathmatch, où le premier à éliminer un nombre de cibles prédéfini remporte la victoire. Si ce nombre est fixé à 12, il est évident que la course dure longtemps, et que si personne ne détruit 12 concurrents, le gagnant est celui qui aura le plus de morts à son actif.



#### Pas décu!

Malgré quelques imperfections, Wip3out reste le digne successeur des précédents épisodes. Un moteur excellent, des sensations encore meilleures, un style toujours fantastique, et ce petit quelque chose indéfinissable qui rend l'ensemble si inimitable. Une réussite, sans conteste, qui montre que Psygnosis maîtrise son sujet parfaitement.









Gauche ou droite, il faut choisir vite. L'un est plus direct mais plus dangereux, l'autre plus long mais plus facile. digne de nos attento





malgré

E cruce Ci



# Joueble at 2 an ection splitte ou a 4 ten link pies split. Wip doubles solone an details pour permeutre lisibilite, vicesse et beaute meme en multiposeurs. Aussi raeide aussi fluide et Kout assant, en haute resolution, on se demende comment ils ont fait.

EXECTO 28

Utra rapide, ultra maniable,

עולדה היטוע



ll va falloir lever l'assiette à fond pour la retombée !

# 



#### Notes



#### Technique

Le moteur affiche autant que le 2, mais en haute résolution et en plus fluide !



#### Esthétique

Le style WipEaut, toujours dément, mais moins varié que le 2097



#### Animation

Même à deux joueurs, pas de popping, pas de saccades, rien. Du grand art.



#### Manlabilité

Un peu plus aisée que le daux, grâce à un meilleur paramétrage de l'analogique,



#### Sons

Des musiques toujours démentes, des bruitages qui collent à fond au style,



#### Durée de vie

On aurait aimé un pau plus de circuits, Pour le reste, les nombreux modes de jeu occupent.



#### Plus

Fluidité, haute résolution, design exceptionnal Les tracés, extraordinaires.



#### Moins

Les effets spéciaux des armes. Manque un peu de variété graphique



Note d'intérêt

#### Plus Ioin...

Pair neurophicassonem 2007 och estant seherne Vyglahit estassar novata Corranical adiasa

Attention au Force Wall : plus on arrive vite dedans, plus on repart en arrière !





#### 'avis de Trazom

jeu ist une tuerie (10 Willow). Aucont le 2097 novale lasse sceptique, a sec ip san me réconcille avec la serie. Les veus sont plus judicieuses et la haut, césous n ne dené en aucun cas la fluidae et l'ar shage — ans aucun clipping - des décors, En pre, les montes de jeu sont nyntreus et le s'ivia toujour : aussi minitable. Il timber l

#### L'avis de RaHaN

C'est vrai les éffets spécieux ne sont pas top. Mais cest la vicesse et les sensacions qui comptent et, de ce côté, on est servi. On eurait également aimé un déluge de circuits. Mais les traces sont tellement gements que, finalement, ce n'est pas trop





## IFILES.





Passé de mode les X-Files ? Peut-être un peu, je vous l'accorde Néanmoins, le monde étrange dans lequel savent si bie nous emmener les agents Mulder et Scully reste toujours très attirant. Vous sentez vous prêt à jouer les premiers rôles ?

🛅 oyons tout de suite clairs : X-Files, le jeu, ne vous permet pas de jouer avec Mulder ou

Scully. C'est comme ça. Vous incar-

nez bien ici un agent du FBI - Craig Willmore, même, qu'il s'appelle - mais c'est pour retrouver les deux héros de la série. Ces derniers ont, en effet, disparu depuis trois jours et personne ne sait ce qu'ils sont devenus. Walter Skinner, leur supérieur, fait le voyage de Whashington à Seattle - où vous vous trouvez – pour vous exposer le problème et vous inviter à le résoudre. En fait, Mulder et Scully n'apparaissent que quelques secondes au début de l'histoire - le temps de se faire enlever (ou quoi que ce soit d'autre) – et quelques minutes à la fin. Scully est ici plus présente et active que Mulder qui, lui, ne fait vraiment que de la figuration. Les aficionados pourront être, à cet égard, quelque peu déçus. En contrepartie, il est vrai que de nombreux personnages secondaires de la série répondent ici présents.











Entre le statique et le mouvement

La grande force des X-Files, c'est l'utilisation du cédé VirtualCinema, qui permet de proposer séquences vidéo d'une qualité inégalée PlayStation. On a donc tout à fait l'impression regarder un véritable épisode de la série, su télé. Certes, ce n'est pas en plein écran et l'é de dure vraiment très longtemps, mais l'illusion presque parfaite. Le jeu oscille en fait constamr entre ces phases animées où vous êtes specta et les scènes fixes où quelques rares éléments gent un peu (une voiture dans le fond du déco personnage qui dodeline un peu de la tête e C'est lors de ces moments où tout est un peu tique que vous agissez. Le pointeur sur l'écran, vous déplacez d'écran en écran, récoltez des inc retournez voir les personnages des environs leur poser de nouvelles questions quant à vos de vertes... La vie d'agent du FBI n'a d'intérêt q l'on aime reconstituer petit à petit les morceau sibles d'un immense puzzle. Il y a aussi ces mon nhe délicare ou lors d'une vidéo. Il vous faut at





« Agent Craig Willmore, FBI. Vous avez un

out à coup un ou plusieurs adversaires. Ca n'est as excessivement intéressant mais, au moins, ala fait monter pendant quelques secondes votre aux d'adrénaline.

raig Willmore, l'agent que vous incarnez, procè-3 à des séances d'interrogatoire longues et faslieuses tout au long du jeu. Une série de questions

#### ENCE NETWORK GATEWAY

Scully, Dana ame: OB: 2-23-1964

Sex: female eight: 100 lbs. Race: caucasia

sir: red blue/green /8S:

> **Field Notes** Marital Status: Single Graduate of University of

Maryland Medical School, Degree in Physics;

Graduate of FBI Academy

Quantico Virginia.

vous est proposée, vous choisissez celles qui vous paraissent les plus pertinentes, et cela fait avancer l'enquête. Le truc, c'est que vous êtes souvent obligé de poser des questions que, personnellement, vous n'auriez jamais eu l'idée de formuler (genre demander deux fois à Skinner s'il n'y a pas eu d'aventure entre Mulder et Scully) et ce parce que le jeu vous « bloque » lorsque vous ne posez pas la totalité de vos questions à certains personnages. On a beau avoir une idée bien à soi, une piste qui semble intéressante, eh bien non, on ne peut pas la suivre car le jeu, linéaire, vous impose son propre rythme et ses propres conditions. C'est un peu inhérent au genre, mais c'est un point qui méritait d'être souligné, tant il se révèle fatigant, à la longue, d'interroger tout le monde lorsqu'on découvre un nouvel indice. Signalons enfin que l'agent Willmore a la fâcheuse habitude de prendre les gens de haut et je dois bien avouer ne pas l'avoir trouvé très charismatique. Un détail pas si négligeable puisqu'au final, c'est vous qui l'incarnez Et ne pas aimer la personne que l'on incarne ne donne pas vraiment envie de s'impliquer. Maintenant, c'est une simple question de goût. Il y a peut-être des gens très prétentieux et hautains qui vont adorer le personnage.



Dans le prologue. Mulder et Scully se font tirer dessus ser un cesure de tre

## noistevent memelingini slispinistr ne

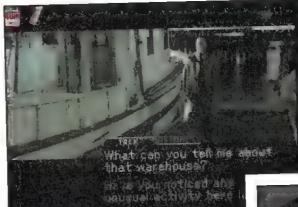




## X-Files est un titre qui me semble difficile. En même temps, il faut bien avouer que vous êtes quelque peu assisté. Par exemple, en appuyant sur R1 ou R2, le curseur se déplace sur les points « utiles » de l'écran. De plus, votre « intuition » (un menu qui clignote parfois en haut à droite de l'écran) vous donne des indices sur l'action immédiate qu'il serait bon d'effectuer. Ce peut être l'image d'une personne, ou encore un gros plan sur un objet qui apparaît pendant quelques secondes. Il va sans dire que cela vous mâche pas mal le travail. Mais l'intuition ne fonctionne pas à la demande, et il vous faut parfois faire fonctionner vos méninges. Heureusement,

Bénéficiant d'une ambiance très fidèle à celle de la série, les X-Files, le jeu, peut se révèler très prenant. On est, en fait, constamment déchiré entre l'envie de continuer et celle d'abandonner, lorsqu'on cherche pendant des heures un indice dont on sait pertinemment qu'il se trouve dans les parages. Il ne saura satisfaire qui, seuls, sauront y tive. On peut tenter pas mal de choses assez rapidement. En bref, et cela n'est pas une surprise, le

serais-je tenté de dire...



Questionnaire à choix multiples. Vous serez souvent obligé de poser toutes les questions, de toute facon

jeu des X-Files fait figure d'assez bon produit, mais il ne saura satisfaire que les vrais fans de la série qui, seuls, sauront y trouver suffisamment de plaisir. C'est la vérité, et je vous promets qu'elle ne se trouve pas ailleurs... Chris

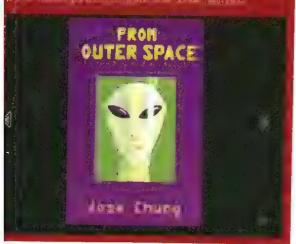






#### It's just a question of time.

This language de la gene DV on se revid compte que com com pand à la lin de la tenesime sene (pour otre définitivement ecis, signatoris que ce sont ces episodes qui repassent en ce Omert, ao mais d'adéc en franco, ser Me); su lor sen a cosolida e en accention or de te dispension res personneges Holothe de l'abbention et de le dispantant les personnages in a trins, on s'appropriet que la regular est respectéur. Par mate il mai le manaire la sense la sense la prietques episodes pares la sense la prietques episodes pares la respectéur de la prietques episodes pares la respectéur de la respectéur de la respecteur de la re







#### Notes

#### Tachnique

La qualité de la video est étonnante. Plusieurs heures condensées sur

#### Esthétique

Difficile de noter l'esthétique quand on a l'impression de regarder la telé. Ensemble un peu sombre toutefois



#### and mation

Comment dire que l'animation d'un film est mauvaise ? Les scenes fixes n'en proposent pas beaucoup, d'animation.



#### <u>ڰؙڒڐڐڂڟڰڷۮڰڰڒۮ</u>

Les commandes sont relativement simples et l'on effectue les manips de base en boucle, comme par réflexe



Les personnages jouent bien (comprendre , voix réussies) Ambiance sonore un peu limitée

#### Durée de vie

Simple quand on sait quoi y faire, très enervant lorsqu'un problème vous coince pendant des heures



L'univers de X-Files est respecté Les personnages principaux sont là



On ne joue ni Mulder ni Scully ! On tourne parfois en rond



Markey ध्याना इंक्ट्रेन र



Hyperbole Studios est une societe a qui ion doit quelques ritres PC comme Quantum Gate 1 et 2 ou The Vortex. Spécialisé dans la video, Hyperbole e mis au point un nouveau système appelle virtualCinema. C'est ce dernier qui a ete utilise nour les X-Files



 Lorsque vous arrivez au bureau, vous trouvez Cook, votre collègue, inconscient sur le sol. Que s'est-il





#### avin de Chris

s, ny trouverant sure Video est étonnante vivre tautefois.

#### L'avis de Trazom

X-files est un excellent jeu d'aventuire investigation, comme on an a peu vu sur consoles L'enquête très (b'op?) minutieuse pourrait cependant rebuter les plus impatients. Les autres, a qui le brainstorming ne fait pas peur trouveront leur compte dans un jeu d'un belle qualité graphique (vidéo impeccable) et à l'intrigue digne d'un épisode de la série.



## Command & Conquer 54



Oui, c'est sûr, ce n'est pas trop tôt. Enfin de la stratégie sur N64 Toutefois, pour rester franc, c'est peut-être un peu tard C&C reste un bon jeu, mais a diablement vieilli, et Starcra arrive bientôt !

u moins, les mauvaises langues, qui disaient que la N64 n'était bonne qu'à faire tourner des jeux de plateforme acidulés pour bambins ou des Doom-like pour leurs aînés, vont

enfin se taire. La machine s'ouvre enfin à la stratégie et commence naturellement par l'ambassadeur en la matière : Command & Conquer. Entièrement relooké pour l'occasion, le bon vieux soft de Westwood introduit un peu de variété dans la morne vie de la console. Mais les habitués du genre risquent d'être décus. Non pas que cette version soit mauvaise, mais elle est nantie de quelques défauts agaçants et supporte aujourd'hui le contrecoup des progrès établis par les successeurs de l'ancêtre. On se retrouve ainsi dans le schéma du 2 poids 2 mesures : les novices y seront à l'aise, les autres auront fait le tour de la question après avoir abattu sans pitié une moitié de campagne. Voilà pour l'intérêt global, mais il est nécessaire de se pencher sur ce qui concerne tout le monde : la durée de

vie. Deux campagnes sont proposées, une par camp (GDI vs NOD). Chacune offre une quinzaine de missions aux objectifs divers, organisées en arborescence. Vous pourrez donc choisir entre 2 ou 3 missions différentes pour progresser et ainsi refaire les campagnes d'une manière un peu variée. En tout, on atteint environ 50 missions. Mais l'ensemble est assez facile et une fois fini, on aurait apprécié la présence d'un mode escarmouche : choisir une carte, les forces en présence et les ressources, et jouer

Malheureusement, la faible capacité des cartouches ne nous donne droit qu'à un mode «spec ops» qui n'est, ni plus ni moins, que d'autres missions, hors

campagne, plus corsées. On ne peut pas jouer à 2 et, pour finir, certaines unités ont disparu. Au lieu de nous sélectionner le meilleur du jeu de base et de ses add-on, on nous présente le strict minimum du jeu-source. Du coup,

l'intérêt global s'amenuise et les stratégies possibles ne sont pas légion. Quand, en dernier lieu, on considère l'arrivée prometteuse de Starcraft 64, il ne reste plus qu'à se calmer un grand coup! RaHaN

Les missions de la compagne NOD consistent souvent à exterminer des civils. Normal, ce sont méchants de l'histoire



Le GDI dispose du rayon ionique : arme sai surpuissante Elle met du temps à se charger, nettoie particulièrement bien.



fiche technique

Milen Westwood Westwood stratégie temps réel The standard of and the difficults onthing sauvegardes environ 50 pocial compatible Ram Pak existe sur a peu pres tout



### 8

## Je veux construire... là !

Dans P.A., Leverapper de la passessur estreint. Vois de pouver per usus steadhe de manière chaotique, vos batiments dovent etc. Seulement voils les restaurces seulement voils les restaurces seulement den pauvollées et ves noissonneuses manager de la phonties aux el laux denne leur anno le phonties aux el laux denne leur anno le phonties et la phontie de la phonties aux secs de seble. Construisez en une light juste aux entre crucial, et vous pourrez ainsi disposer de batiments excentres.

hoisir sa route est sympathique. Malheureusement, une fois la sélection faite, on ne peut pas revenir en arrière !



.e tibérium (en vert.) est une matière première convoitée. Grâce à elle, vous pourrez vous acheter de nouvelles unités.









#### Notes



#### Technique

La 3D n'est pas tres visible et la gestion du Ram Pak décevante



#### Esthétique

Rien de très excitant, malgré la refonte complète des bâtiments et unités.



#### Animation

Les bâtiments auraient pu bouger plus, les unités sont fidèles à l'original. Pas extra.



#### Maniabilité

Une bonne interface, la possibilité de former des groupes d'unité, tout y est.



#### Sons

On retrouve les thèmes des eutres versions mais moins bien orchestrés, idem pour les bruitages,



#### Durée de vie

L'absence d'un mode escarmouche au 2 jaueurs est regrettable On finit les campagnes assez vite,



#### Plus

L'interface, au poil C'est le 1<sup>er</sup> du genre sur N64.



#### Moins

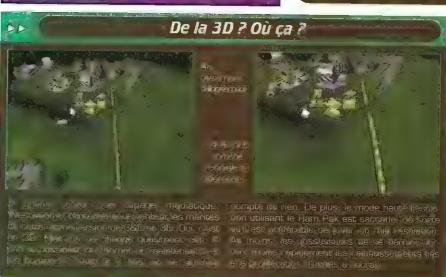
Pas de mode escarmouche. Un gameplay qui a vieilli



Note d'intérêt

#### Plus loin

Computer messar assur). ESC ben partituique en sistemes galeris martes des la tratas d'alleris messar accesars



#### avis de T.S.R.

n Li Common d. Compos le piète le liberium du PC ? L'enorme aventage du s si d'edecim le bout recent Solei de Liberium du PC ? L'enorme aventage du s le sentire genne l'hieure accuelle. L'enorme inconvenient. Stancont, bus teur, annive dans la foulée. En outre, qui n'a pas déjà joué à ce vieux C&C ?

#### L'avis de RaHaN

Ceux qui ottendion: depuis austernille ais un soft du genre sur N64 aevraient etra rains. Mais s'ils ont déjà joue aux autres jeux de stratégie sur d'autres plates formes ils risqueur, d'etre agacés par la durée de via limitée, le faible nombre d'unités et le gameplay vieillissant. Patientez jusqu'à l'arrivée de Starcraft 64!

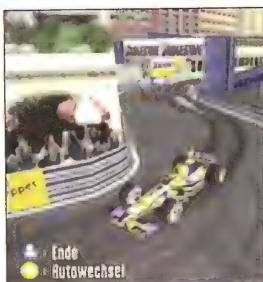
## Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

123

Il est né le divin enfant ! Les joueurs N64 vont enfin pouvoir s'éclater sur un vrai jeu Formule 1. Une version 64 bits qui enfon littéralement la mouture PlayStation. Bingo !

ne version PlayStation beaucoup trop arcade et réalisée à la va-vite, une version Dreamcast hyper réaliste, en tout point identique à son homologue PC... Monaco GP2 N64, lui, se situe juste entre les deux et réussit là où les développeurs de Video System ont échoué à deux reprises (F1 World Grand Prix 1 et 2). La machine de Nintendo tient enfin sa simulation de F1. Certains seront même tentés de dire : son premier véritable jeu de caisses ! Une conversion parfaitement maîtrisée, donc, par l'équipe d'Ubi Soft, qui a su prendre le risque de peaufiner son bébé en dépit de la concurrence du jeu de Nintendo. En effet, il s'est écoulé plus de huit mois depuis la présentation de la bêta (très prometteuse). Pour une fois, les impératifs commerciaux n'auront pas eu le dernier mot, pour le plus grand plaisir des joueurs N64 frustrés par la qualité discutable des précédentes productions du genre. Mieux vaut tard que jamais, n'est-ce pas ?







#### Quelques changements

Par rapport à la version DC, beaucoup de choses ont été simplifiées, afin de rendre le pilotage accessible au public N64. Les pertes d'adhérence (notamment lors des freinages violents) et l'effet de patinage (en cas de réaccélération brusque), par exemple, sont moins rigoureux. La gestion des dégâts, quant à elle, se révèle nettement plus tolérante. Disons qu'on peut se permettre trois voire quatre touchettes à grande vitesse, sans voir son aileron avant ou l'une de ses roues s'envoler. Cependant, le réalisme y est (heureusement) beaucoup plus poussé que sur PlayStation. Impossible ici de «trajecter» comme un sagouin, en montant à pieds joints sur sa pédale de frein, sans aller visiter le bac à sable ou faire la bise aux rails de sécurité. La conduite conserve une certaine technicité.

#### Une commercian recorde

Autre réjouissance : la réalisation. Sans atteindre évidemment la perfection esthétique de son homologue Dreamcast, l'environnement graphique de Monaco GP2 demeure très soigné (modélisation des F1 irréprochable, décors détaillés, arrêts aux stands dignes de ce nom), le clipping est d'autre part parfaitement géré. Seul bémol : il y a toujours ce foutu effet de flou. Plus j'y pense et plus je me



Des pertes d'adhérence spectaculaires pénalisantes.

## fiche technique Editeur Ubi Soft Geveloppeur Ubi Soft Genre Simulation en Fl All, de judeur 1 ou 2 Hiveaux de difficulté 3 Billiquite Moyenne Continues Sauvegarde No de Fireuits 17 Spécial Companie Dual Shock Existe sur PS, DC et PC CD-Rom







graph vous permet de surveiller l'état de votre

A l'inverse de la version DC, en vue externe, un nonoplace. € 0'28"784 Schweppes Schweppes Sch



Un mode 2 joueurs fun bien qu'un peu limité. 🔫

Les accidents sont plus sobres que sur la version Dreamcast. Vous pourrez déterminer le degré de réalisme des dégâts dans les options



dis qu'une option Ram Pak n'aurait pas été de trop. Mais bon, il faut se faire une raison, on ne peut pas tout avoir : le beurre, l'argent du beurre et la léchouille baveuse de la crémière ! Car ce qui faisait tant défaut à la série des F1 World Grand Prix est bel et bien au rendez-vous. Piloter votre F1 est un véritable régal. Un confort de conduite inégalé sur cette machine qui nous fait oublier le petit manque de fluidité du moteur 3D (vous pourrez toujours remédier à ce défaut, en diminuant le nombre de concurrents ou en supprimant la trajectoire idéale). On sent la voiture dans les courbes, la force centrifuge, restituée avec justesse, vous déporte vers l'extérieur des virages, il y a vraiment une impression de résistance. Rien de comparable avec l'inertie de savonnette des monoplaces de F1 World Grand Prix 2. Pour finir, l'Intelligence Artificielle des 21 pilotes est difficile à prendre en défaut. Les concurrents adoptent des trajectoires cohérentes, commettent parfois des erreurs et, contrairement à la version PlayStation, freinent au bon moment!

#### Presque la totale

Pour le reste, Monaco GP 2 est une simulation relativement complète. Les amateurs de cambouis trouveront, dans les réglages (huit points de réglages en tout, au lieu de 12 sur DC), matière à expérimenter pas mal de chose, pour faire péter les chronos. Le mode carrière, grand absent de la version Dreamcast, propose, quant à lui, un challenge vrai-

ment original. Un mode de jeu assez difficile qui vous fera prendre conscience que débuter dans une écurie de petite renommée est souvent synonyme de galère ! En ce qui concerne les courses simples et les championnats, si le jeu demeure trop facile en amateur (idéal pour les néophytes), les modes Professionnel et Expert devraient en revanche faire suer les pognes des joueurs exigeants.

Bien sûr, le titre d'Ubi Soft est loin d'être parfait. Le mode 2 joueurs est un peu limité. On aurait aimé pouvoir disputer le championnat en amoureux, tant pis, il faudra se contenter de simples duels. Des mini-scénarios à la F1 World Grand Prix 2 et

un vrai mode ralenti auraient été également les bienvenus. Pour clore ce chapitre «remontrances», l'absence de licence officielle risque de faire grincer des dents les puristes. Okay, okay, j'avoue, je chipote un peu. Ces quelques faiblesses de toute façon n'empêchent en rien Monaco GP2 de devenir LA référence de la simulation de courses automobiles sur N64.

Willow



Une vue rétro bien pratique pour fermer la porte à ses poursuivants

Un pseudo ralenti très décevant.



ses huit pointe de réglage. Monaco GP2 donne la nosci aux bechniciens en Tenbe de parametrer leur monoplace beaucoup de procision Unipassage oblige, si vous sau uesuccup de precision. Un passage oblige, si vous sou uit lour fouler les marchies du podiem en mode Projet Il lyans acurins xpert. I voes pourrez agir sur les appuis derodynamiques, urete des suspensions, le choix des pneus, la sensibilité de







## Monaco Grand Prix Racing Simulation 2







Malgré un petit manque de fluidité, le moteur





Sous la pluie, la visibilité est limitée par les projections d'eau



Les arrêts aux stands bien que statiques sont réussis.







THE THE



Les trajectoires des concurrents

















Une vue cockpit plus réussie que sur la version Dreamcast.



► Une vue supplémentaire vraiment impressionnante.

Si les textes sur les photos sont en aliemend, cela est dû à la version qu'L'bi Soft nous a envoyée.

#### Notes



#### Technique

Toujours un petit manque de fluidité, Le moteur reste rapide et gère pas mal de détails.



#### Esthétique

Pas de Ram Pak, les graphismes sont donc un peu flous Modélisation des F1 précise.



#### Animation

Ça va très vite quelle que soit la vue, on regrettera le manque de fluidité sur certains circuits.



Par.

#### Mantabilité

Un vrai bonheur Le contrôle de la voiture est vraiment très agréable. Sensibilité de la direction : tip top !



#### Sons

Le bruit du moteur est assez impressionnant, les bruits de choc, en revanche, laissent à désirer.



#### Durée de vie

Un mode carrière ardu et une bonne difficulté en championnat. La vie est belle,



#### Plus

Les sensations la vitesse. Le mode carrière et le reste



#### Moins

Pas de gestion Ram Pak, Pas de ralenti, Mode 2 joueurs un peu pauvre



Note d'intérêt

#### Plus Ioin

Paur tout connaître de Moneco GP 2 DC, allez donc faire un petit tour dans les pages du booklet spécial Dreamcast. La version européenne sera dispanible dès le mois d'actobre Une excellente nouvelle pour le lancement de la machine!

#### Monaco s'impose comme la menleure simulation automobile de la N64

#### avis de Willow

H. Homigger

R. Hansfazen

Z. Burts

dê

towechsel

reus, pour util Soft, qui perment mas cette versice (m. 1 m. 1 m. 1 cuiu convei en PlayStation on ne peut plus paresseuse, Technique, o met, bien sé Maria o GP2 pulverise 11 World Grand Prox 2 et centre de maplay l arrécez surcout par a l'abrance de lecanes FM, cu ver alt veument du guella.

#### L'avis de Trazom

Inde Autowechsel

En matière de pilotage pur Monaco GP2 NB4 dépasse largement son nomologue de chez Nintendo. Les voltures ont un comportement plus réaliste et le plaisir de jeu, pour un puriste, est bien supérieur. Pourtant il ne bénéficie pas de l'habillage officiel FIA ni des relents de F1 Wol III GP2, mais possede une assett celmique beaucour olle deborge.

#### Nintendo 64 Simulation de F1





### F1 World Grand Prix 2

D. WILLIAMS @ S



Mieux réalisé, archi-complet, ce deuxième volet pèche une fois encore par des modèle physiques approximatifs. Pour le jeu ultime de F1 se N64, allez voir plus loin !

n préambule, comme disart si bien mon prof de philo (paix à son âme), nous commencerons ce ı test par une petite devinette d'actualité : quel est le dessert préféré de Michael Schumacher ? Mmm, vous ne voyez pas ? Vous donnez votre langue au chat ? La tarte aux mûres ! Arf ! Arf ! Là, je pense avoir remporté la palme de la vanne la plus pourrie de l'année. Mais revenons à nos moutons. En novembre dernier, F1 World Grand Prix avait laissé une partie de la rédaction dubitative. Un produit à controverse, comme on dit chez nous. L'hyper sensibilité de la direction et la restitution quelque peu exotique de la force centrifuge donnaient l'impression de piloter des caisses en bois. Gênant, pour un jeu de F1, n'est-il pas ? En règle générale, on attend d'une suite qu'elle corrige certains défauts ; il semble que les développeurs de Video System soient passés à côté de l'essentiel. En oui, F1 World GP 2 a hérité des tares de son frangın. On pilote toujours par à-coups, c'est franchement désagréable. Bien sûr, il est toujours possible de s'adapter et de contourner un peu le problème en réglant au minimum la

sensibilité de la direction et en augmentant les appuis aérodynamiques, mais sur des circuits comme Hokenheim par exemple, qui nécessitent une vitesse de pointe élevée, cette pseudo-solution vous empêchera de vous classer correctement. Les vues externes sont également assez mal fichues. Trop proches du sol, elles donnent une mauvaise visibilité du tracé. Plus grave, le focus a tendance à se décaler sur le côté de la F1 pendant les virages. Bof, bof! C'est vraiment dommage car, à côté de ça, ce titre bénéficie d'une réalisation d'un niveau plus que



#### fiche technique

Editeur Nintendo

Verejappeur Video System

Genry Simulation de F1

Novesux de distinuite 3

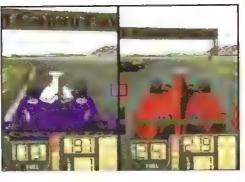
Missex de distinuite Moyenne

Continue Sauvegardes

Nore de dironits 17

Special Compatible Rumble Pak

Existe sur Rien d'autre



correct (merci le Ram Pak) bien qu'on puisse re cher au moteur 3D un certain manque de flui L'impression de vitesse et le dynamisme des v tions de la voiture procurent malgré tout d'e lentes sensations. Enfin, F1 World GP2 proj des options de jeu très complètes (assistar diverses, niveau de réalisme), une I.A. convair te ainsi que quelques originalités comme le n challenge tripant à souhait (cf. encart). Ragea



Le contenu de l'1 World Grand Prix 2 est inattaquaire de nime de Nintendo propose 4 modes de jeu. On retrouve bien sur le semptement mode contra la montre de la mode explication, per met de disputer des pauses simples sans quair Vous pour ren periode de votre places simples sans quair Vous pour render de votre places simples sans quair vous especiment neramètre les conditions météonologiques ansi que la reglement de node Grand Provinci est un championnat base sur la saison 98. Avant de dispute les conse vous deviez participe aux essais acroix qualifications. Entre le reglement de la FIA fregle des 107 % institution des protes secs d'appeaux y est applique à la tetrre. Pétit plus ce mode vivis donne la possibilité d'activer les evenements de la Saison 98 (accidents pagnes, abandons, etc.) histaine de surrenter les courses. En plus de ces modes de jeu incontournables, F1 World GP2 vous invite à participer à 15 scenaries inspirés de la saison 98. Sompts factiques (ex. content les Ferran), 5 seripts mecaniques (ex. finir une course avecture bolite de vicesse endormagée) et 5 scripts de messes. Un mode de jeu innovant et passion de 15 scripts de messes. Un mode de jeu innovant et passion de 15 scripts de messes. Un mode de jeu innovant et passion de 15 scripts de messes. Un mode de jeu innovant et cârriere.



Des effets météorologiques vraiment spectaculaires.

## Une simulation complète mais à la jouabilité perfectible



Ze défaut of ze game : on pilote par à-coups, du fait de l'absence de force centrifuge.

Le comportement des adversaires n'attire aucune critique. Un des points forts du jeu.



#### Notes





Sans le Ram Pak, les textures sont floues et sombres. Avec, c'est déjà mieux. 3D précise et assez detaillée.

moteur souffre de saccades agaçantes,

même avec le Ram Pak.



L'animation est rapide mais manque singulièrement de fluidité. La N64 nous étonnera toujours !

#### Maniabilité

La sensibilité exagérée de la direction et l'absence de force centrifuge rendent le pilotage délicat.



Les bruits des moteurs sont réalistes mais il y a trop d'écho. Crissement de pneus caricaturaux,

#### Durée de vie

Jouez de préférence en mode professionnel. Le mode scénario est vraiment passionnant.



Les graphismes avec le Ram Pak. Une simu complète et les scénarios



Les sensations de conduite. Les vues de caméra



Note d'intérêt

#### Plus loin

Video Sistem se reti, o i secontiste je laiformus i papus repoducio la Sistem Milleria, ce strajo sempreno un per ria mali brogner ses magnes su 1864 il page i sucresor Gaine So.

Les pertes d'adhérence sont assez rares. Une roue dans le sable ou dans l'herbe ne fait que vous ralentir







#### 'avis de Willow

Nove est fictifiée como les pour le comme la linoue del comme double comme de recursive données de la comme de recursive de la comme del comme de la comme de la comme de la comme del comme de la comme del comme de la comme de la comme del comme de la comme de la comme del c

#### L'avis de Trazom

L'ai toujours eu un faible pour ce jeu qui, même s'il n'est pas le plus realiste en terme de conduité, a pour lui de bien beaux atouts. Il tourne en haute résolution, propose toujours la licence officielle FIA et est bourre d'options. Mais encore une fois, le contrôle du véhicule est très haché et loin d'être parfaitement rendu Machine endo 64 Action

### Duke Nukem Zero Hour



Plonger dans les aventures de Duke Nukem, c'est ranger son cerveau dans un tiroir et empoigner à pleines mains son fus Une technique de relaxation inédite qui n'a qu'un seul défaut celui de risquer votre vie de héros...

out d'abord, que les possesseurs de N64 se sentent fiers : Duke Nukem Zero

Hour a été développé exclusivement pour leur console. Ceci, bien qu'il s'agisse à peu de chose près de la version N64 de Time to Kill paru sur PlayStation précédemment. Il ne sortira, a priori, sur aucune autre plate-forme. Ce qui est plus terrible, c'est que le jeu ne tient malheureusement pas toutes ses promesses. Mais ça, nous allons y venir. Dans Zero Hour, tout commence de façon assez curieuse puisque l'ami Duke reçoit un message... de lui-même ! Il jette un coup d'œil à l'écran de contrôle et demande : " Mais qui es-tu, mon jumeau maléfique ou quoi ? ". On comprend rapidement qu'il y a là des histoires d'aliens envahisseurs et de machines à voyager dans le temps. C'est ainsi que Duke va devoir traverser de nombreuses époques - le Far-West, l'ère victorienne ou encore notre monde dans sa version post-apocalyptique - et faire preuve de toujours plus d'imagination pour réduire à néant ses ennemis. Les armes dont il dispose sont nombreuses. Et meurtrières. Des armes dites conventionnelles (revolvers, fusil...) on passe à la catégorie supérieure avec le lance-grenades au cyanure, le lance-missiles havoc



Le mode sniper vous permet de zoomer sur la tête d'un adversaire avant d'appuyer sur la gâchette et de rajouter une barre sur votre tableau de chasse.

qui vous congèle un méchant en quelques secon Contrairement au premier épisode de la série N64 (nommé fort à propos Duke Nukem 64), Z Hour propose une vue du personnage à la troisie personne et non plus une vue subjective à la Qui Cela s'avère plus dynamique mais moins prati pour viser. A cet égard, une option d'aide au « lo des ennemis existe, mais elle n'arrange que très les choses. D'un autre côté, ce n'est pas non une catastrophe, mais l'animation hésitante rend mouvements un peu brusques et, dès qu'il s'agi viser précisément, on perd souvent de précieu secondes. Juste le temps de se prendre une l entre les Ray-Ban, en fait. Cela peut s'avérer gêna Une vingtaine d'ennemis différents vous attent ici. Ils ne sont jamais classiques puisque - espè extra-terrestres obligent - vous aurez affaire à êtres mutants tendant davantage vers le lézare le porc que vers l'humain. Il y a aussi des mach et puis, cerise sur le gâteau, des morts vivants vous prierez de retourner dans leur tombe à gra coups de fusil à pampe. Vous retrouverez cert de ces ennemis d'une époque à l'autre. Vous p rez alors vous rendre compte que, tout comme v ils ont changé de vêtements pour mieux coller mode de l'époque. Un souci du détail un peu su



#### fiche technique

Editeur GT Interactive
UEVEIOPEUR 30 Realms
GENTE Action
NOTE de joueurs 1 à 4
Millero de poueurs 1 à 4
Millero de difficulte 2
Difficulte Moyenne
Fontinue sauvegarde
NOTE DE NIVERUM 22
STEERN Compatible Ram Pak
et Rumble Pak





u mais bon, on ne va pas se plaindre parce que les léveloppeurs ont voulu bien faire... Dire que Duke Jukem Zero Hour est un jeu violent est presque un Jéonasme. On a envie de dire que le concept de vioence est inclus dans le titre. Il suffit de connaître le ersonnage... lci, les têtes explosent, le sang gicle ur les murs et l'ami Duke apprécie tout cela en onnaisseur. Ça n'est pas d'un réalisme forcené mais ertaines mères de famille n'apprécieront peut-être as (surtout que ce n'est pas tout, jetez donc un oup d'œil à l'encart). Il y a toutefois pas mai d'hunour - attention, Duke parle en anglais - et le tout asse assez bien. Vous pourrez vous essayer à ce tre en multi-joueur, si le cœur vous en dit, mais utant vous avertir tout de suite de la médiocrité de e mode (graphismes moyens, ensemble brouillon...). Jisons simplement que ce mode a le mérite d'exiser. Pour résumer, Zero Hour aurait pu être un jeu éussi. On s'y amuse vraiment, mais sa forme desert trop son fond. Mieux programmé ou sort, sur ne machine plus puissante, il aurait sûrement paru eaucoup plus engageant. C'est que l'on commene à être exigeant ..

Chris



#### Interdit au moins de 16 ans 🛭



ne, depuis quelque temps, autour des jeux vidéo dit violents, la pré sence de photos montrant des lemmes a moitie nues dans Zero Hour risque de ne pas arranger les choses. L'univers de Duke est cohérent d'est un macho amateur de jolies filles et il suffit de se balader dans la rue pour tomber, comme luis sur des affiches nau-tement suggestives. Le fait de devoir délivrer des femmes implorantes que l'on retrouve enchaî-nées, tout en décapitant des aliens peut toutefois de ne pas est alors tellement flou que l'on crouve a l'ecran.

## Un tout petit peu plus beau et beaucoup plus fluide, Zero Hour aurait été noté 7/10







16thallas

Rien d'extraordinaire pour de la N64. On appréciera les effets d'explosion et de transparence



Esthétique

Sans Ram Pak ca n'est vraiment pas très beau. Avec, c'est flou mais mieux



Animation

Le point faible du jeu. C'est vraiment saccadé. Ca ne gêne que moyennement la jouabilite heureusement.



Manlabilitá

On se fart assez rapidement aux commandes. Petite difficulté à viser correctement tout de même



Sons

Ca grogne, ca tire ca explose C'est du Duke Nukem, quai



Durée de vis

Les niveaux sont longs et assez variés. Un jeu amusant, même s'il lasse quelque peu



Fun à louer. Plein d'armes et d'ennemis a exploser.



Moins

Vraiment laid sans le Ram Pak Piètre qualite de l'animation



Note dinteret

#### Plus Ioin...



Les endroits secrets dans Zero Hour sont nombreux. Vous y rouverez des armes ou de jolies filles à délivrer



En mode multiioueurs. Duke semble tout à coup bien tassé. Un vrai cube. .



#### s de Chris

#### L'avis de Trazom

les fans de la premiere heure vont certainement se joter sur cet opus ma foi non reussi car long et intéressant même si, techniquement, Perfect Dark devrait le surclasser. Men qu'imports, Duke est attachant et puis les scènes sont hilarantes . Duke en cow-boy, en

## Shadouman



Shadowman n'est pas aussi réussi que l'on aurait espéré, mais il dispose d'arguments de poids une ambiance très spéciale et une durée de vie a toute épreuve

Le vaudou, ce n'est pas un des grands thèmes du jeu vidéo. Akuji s'y était essayé mais il faut être honnête, Shadowman est le premier à reprendre les mythes vaudous avec autant de fidélité. Gobi, Loa, tout le tintouin est là. Et pour cause, il y en a des choses à faire dans Shadowman. Le jeu vous propulse dans la peau de Mike LeRoi, le Shadowman qui, comme ses prédécesseurs, a le pouvoir d'arpenter le monde des morts. Mais cette fois, il aura beaucoup plus de travail pour protéger les vivants des horreurs qui s'y trament : Légion, le grand vilain, est de retour, et avec lui 5 serial killers que la puissance des âmes noires a rendu immortels sur le plan des vivants. Les âmes noires, c'est le centre du jeu : ce sont des âmes très puissantes, maléfiques, que seul le Shadowman peu absorber, grâce au masque des ombres qui est encastré sur sa poitrine. Enfermées dans des « gobis », il faudra tout au long du jeu en ramasser le maximum, afin de gagner leur pouvoir, pour finalement desceller les différents portails des ombres qui s'ouvrent chaque fois plus profondément sur le monde des morts. Après avoir arpenté cette dimension de fond en comble, vous aurez suffisamment de puissance, d'artefacts, de trucs et de machins pour détruire les 5 serial killers, puis finalement bannir à nouveau Légion pour quelques siècles de plus.

#### Dien geo a' - I ..

Dans le genre action aventure en 3D, Shadowman pousse le bouchon aussi loin qu'un Tomb Raider, mais avec un gameplay tout à fait différent. Il ne s'agit pas d'enchaîner les niveaux les uns après les autres. L'ensemble du jeu est construit autour d'un monde, ni plus ni moins, dans lequel on se déplace librement. Le gameplay est inspiré du système de Zelda, c'està-dire qu'il vous faut récupérer des objets, des pouvoirs, ou activer certaines choses pour progresser vers de nouvelles sections. Si l'action se déroule côté vivants et côté morts, il faut savoir que 80 % du jeu

Les cinq serial killers que vous affronterez sont des bayards. Et tous seront contents que vous veniez les

L'ourson de votre frère Luke vous permet de voyager rapidement d'un endroit à l'autre du jeu, côté deadside ou côté vivants.



se déroule dans la « deadside ». Et celle-ci est particulièrement vaste. L'ensemble du jeu est particulièrement labyrınthique, presque trop. Il n'est pas rare de se perdre dans les méandres des dizaines de passages différents, et d'oublier par exemple où se trouvait telle porte, croisée au début du jeu, mais qu'on ne peut ouvrir qu'après 2 ou 3 heures d'exploration.

Question jugeote, il n'y a pas de quoi pavois Shadowman est avant tout un soft d'action et d ploration, et les quelques rares puzzles ne rep sentent pas un grand challenge cérébral. Mais c un choix et, finalement, le jeu est assez riche bonus, items et armes divers pour qu'on ne r sente pas de manque niveau gameplay. Au fii Shadowman aurait mérité d'être plus soigné té niquement mais reste un titre intéressant pour ambiance particulière et sa durée de vie. Pour novices, il faut s'accrocher : le mythe vaudou e fonction de certains objets manquent d'explication et à moins d'être un habitué des jeux du type, il parfois difficile de comprendre que tel item per de passer à tel endroit. Quoi qu'il en s Shadowman, même s'il nous a un peu déçus d sa version finale, est un bon petit jeu qui vous donnera pour vos sous.

Résultat : une durée de vie très long

mais aussi quelques crises de nerf

cause du temps perdu à rechercher

endroit particulier.











#### Les Gads







#### Notes



#### Technique

On s'attendait à une meilleure gestion du Ram Pak, mais l'ensemble est carrect.



#### Esthétique

Les textures restituent bien l'ambience, mais on aurait aimé plus de variété, qu'on puisse se reperer..



#### Animation

Sur quelques scène lourdes à afficher, le jeu saccade dur Pour le reste, c'est jouable, mais pas ultra-fluide.



#### Manlabilité

A l'exception du saut, qui n'est pas toujours très simple, le personnage se manie bien et la caméra ne pose pas trop de problèmes.



Le point fort du jeu .

musiques extra, bruitages inquietants, du très bon



C'est un tel labymothe, y'a tellement de trucs à trouver, que vous en aurez pour vos thunes !



#### Plus

L'ambience, voodococo ! La durée de vie.



#### Moins

sation moins bonne que prévu, On se perd trop facilement.



Note d'intérêt

#### Plus Iofn...



En tuant les ennemis avec le shadowgun, ils s'illuminent avant d'éclater, vous laissant un bonus de vie.







#### La base du gameplay











#### 'avis de RaHall

a. La perte en qualité graphique et technique, vis-à-vis de la version semblait pas si importante lors des présentations précédentes. Quoi viman reste un jeu bien construit, long, qui vous en donnera pour vos réussie fait oublier les quelques défauts du gameplay.

#### L'avis de Trazom

Si vous ever, qualques siècles devant vous pas de problème, se pro escrato pour moni l Pour peu que vous arméz les ambiances glauques et la rechérche sans fin Gradowner est un titre techniquement mésaz réussi mais aussi un pay cohau







## G-Police 2



Que ce soit par le biais du cinéma ou par celui des jeux vidéo, il semblerait que beaucoup de monde soit persuadé que, dans le futu nous vivrons dans des mégalopoles à l'intérieur desquelles la criminali sera reine. Une vision que l'on vous invite ici à combattre.

tre membre
des G-Palice
n'est pas un
métier de tout repos. On

peut même dire qu'il y a difficilement plus ingrat comme occupation. On risque sa vie tous les jours, on gagne des clopinettes et on reste à la merci du bon vouloir de ses supérieurs qui peuvent décider de vous faire prendre les risques les plus insensés. Il faut vraiment avoir foi en l'esprit de justice pour décider de faire partie de cette unité. Mais bon, c'est votre cas. Et vous ne pensez même plus à vous plaindre. Penser à se plaindre

c'est déjà perdre un peu de sa vigilance, et lors de certaines opérations, ça ne pardonne pas. Dans la ville de Callisto, les organisations criminelles se développent et - pire - se rassemblent pour former un véritable syndicat. Leur puissance augmente de jour en jour et la G-Police a de plus en plus de mal à contrer leurs agissements. C'est alors que sont appellés à la rescousse les Marines. Placés sous les ordres du Colonel Grice, ils se révéleront d'une aide précieuse. Mais ils ne seront pas toujours là...

G-Police 2 possède, sur le papier, de nombreuses qualités. 30 missions, 25 armes différentes, 5 véhicules à piloter, 35 engins ennemis à combattre... Sachant que les missions ne sont pas linéaires - on vous donne des ordres au fur et à mesure, selon les circonstances - on peut raisonnablement se dire que l'on a affaire à un titre peut-être pas exceptionnel mais en tous cas très intéressant. On a malheureusement tort.



## 2 misules sont tancés simultayément un formation V°. Cuta pacement d'accrollar y efficacité de l'arme; chaque missile atyant des condonnées de ciale différence Ceta double les cipines d'unu frappe directe, la cible pouvant mane être touchée des deux cottes. La nisselle de souvaite dennaires d'unu frappe directe, la cible pouvant mane être touchée des deux cotts. La nisselle de souvaite dennaires d'auqué d'ille cellure pour petite et il aut moltan quie se l'en missile "Saud Section" se efficacté dépasse anucatoir rule de rompréséconsers.

#### Pas une franche réussite

Lorsqu'on s'essaie à G-Police 2, on s'aperçoit le leu souffre de défauts majeurs que l'on peut ficilement lui pardonner. Le plus évident de t concerne les graphismes. Les développeurs pris le parti de proposer un jeu fluide. Pour c ils ont dû recourir à une astuce de program tion qui permet d'afficher les décors de fonc dernier moment C'est ce que nous appelons général le clipping. Là, il est tellement pronor le clipping (on voit à peu près à 50 mètres de soi, pas plus), que les développeurs ont dé de faire apparaître, dans le fond du décor, contours en fil de fer des bâtiments avant c atteignent votre champ de vision. Cela perme effet d'anticiper quelque peu et de ne pas se p ter constamment, mais il faut bien avouer G-Police 2 paraît, à cause de cela, bien tern bien sombre. Evoluer dans Callisto donne un l'impression de se balader dans une ville fantô Le radar n'étant pas non plus plus précis que ( il n'est pas rare de tourner un peu en rond ¡ retrouver son chemin, ce qui, à la longue, є père un peu. A côté de cela, on peut bien que G-Police 2 remplit son contrat. Vous po conduire une voiture, deux espèces d'hélice vous servent pour la grande majorité des

#### fiche technique

Aliku Psygnosis

Jetrumen The Wheelhaus

Rang Shoot

Nors le publif 1

Illero le publif 3

Illero le publif Moyenne

Tantique Sauvegardes

Illero le publif 5

Illero le publif 5

Illero le publif 6

Illero



N'utilisez pas le mortier tant que les robots sont Le plafond gêne chacun de vos tirs

# G-Police 2 risque bien, malheureusement, de décevoir les fans





Il existe 4 vues différentes dans G Police lcı, la vue extérieure permet de mieux positionner son hélico lors des passages délicats

sions), un vaisseau spatial et même un robot. Les armes sont variées - il y a des tas de missiles super perfectionnés - et les objectifs, qui changent constamment, vous obligent à être sans arrêt en alerte. On rentre plutôt pas mai dans le jeu inalement, les cinématiques et le scénario, pluôt bien ficelés, aidant vraiment à s'impliquer. La réalisation moyenne frustre tout de même beaucoup au final et l'avoue qu'au bout d'un moment. na motivation s'est laissée valncre par ces pâtés l'immeubles fantômes qui apparaissaient toujours comme par magie devant moi. Mais peut-être saurez-vous être plus fort. Moi ça y est en tous cas, j'ai rendu mon badge et mon pistolet laser ...

également dans Metal Gear Solid.



#### Notes



#### Technique

On est partage entre l'admiration que l'on a pour la fluidité du jeu et l'exaspération que procure son clipping .



#### Esthétique

C'est sombre Et pas toujours très detaillé, Ambiance « cyber-city » un peu glauque



#### Animation

Le point fort du jeu ils ont tout mise là-dessus. Mais c'est au détriment des graphismes



#### Maniabilité

On a tendance à aller trop vite, et comme on voit les bâtiments apparaître au dernier moment. Sinon les commandes sont ok



On aurait juste aimé un peu plus de « vie », au niveau sonore, dans la ville



#### Durée de vie

Une trentaine de missions, On y fait souvent un peu la même chose mais les objectifs sont variés



#### Plus

Fluide et assez agréable à jouer Plusieurs engins à pilater



#### Moins

On est souvent un peu paumé Un clipping tout simplement monstrueux!



Note d'intérêt

#### Plus Ioin...

The Wheelhaus est un studio Psygnasis qui se trouve dens le district de Stroud en Angleterre C'est à ce même studio que l'on doit G'Palice 1 bien sür mais aussi Assault Rigs ou encore Overboard





Ne vous attaquez pas seul à une forteresse volante de cette taille. Attendez vos équipiers...

#### 'avis de Chris

ie sont unanimes : G-Police

#### L'avis de RaHaN

Mouais. Plain de « nouvelles » choses dans cette suite, mais non de réellement novateur Les nouveaux véhicules sont sympa mais n'apportent rien de neuf au principe du jeu, qui reste un shoot peu excitant. Les missions moins intéressantes que celles du premier, et le ince générale achévent de ne faire de G Police 2 qu'un jeu niviyen

# Toutes les sorties européennes

Un Joypad relooké, la rubrique des zappings n'y a pas échappé non plus. "Mais... le trombinoscope, qu'en avez-vous fait ?" me direz-vous for justement. Bonne question ! Vous le retrouverez plus en forme que jamai le mois prochain! Bons jeux!

#### Gungage

Croisez Panzer Dragon avec Apocalypse et vous obtiendrez Gungage Vous dirigez un petit mec armé d'un flingue à munitions illimitées qui ne devra qu'avancer et détruire la totalité des parasites hostiles. Franchement, jamais Konemi n'était descendu aussi bes dans mon estime. Pour détruire les monstres, il suffit juste de faire droite ou gauche avec la manette car le viseur locke automatiquement les cibles! Effectivement, il est impossible de diriger manuel-





lement votre mire vers le haut ou le bas de l'écran! C'est stupéfiant de débilité! Et, à cette tare, s'ajoute un principe ultra répétitif et une réalisation technique plus que moyenne. Donc, je récapitule: dans Gungage vous ne faites que droite-gauche en matraquant les touches de votre paddle et, en prime, vous gagnez un circuit touristique dans des décors plutôt minables. On ne peut pas être plus clair.



#### — **Lode** Runner 3D

Nous avons évidemment affaire ici à un revival d'un ancien hit d'arcade : Hyper Lode Runner. Le scénario se retrouve transposé très loin dans le futur. Vous décidez de reprendre la thune qu'un cyber-sorcier vous a fauché en parcourant plusieurs mondes diffé-



rents. En bref, le jeu consiste à récolter toutes les pièces d'un riveau puis à emprunter la sortie vers le prochain stage. Pour cela, vous êtes équipé d'un pistolet qui désintègre certaines brigues de couleur et vous sert ainsi à ouvrir des passages En fait, le nouveau défi provient de la représentation en 3D du jeu qui vous oblige à réfléchir sur le chemin à parcourir. Et puis, au cas où vous vous emmêleriez la cervelle, il serait toujours possible de changer les angles de vue des casse-tête en temps réel, pour mieux aborder les énigmes. S'il est vrai que l'animation s'avère saccadée et que l'action se révèle plutôt répétitive, Lode Runner 3D paraît pourtant une alternative pertinente pour les accros des softs à la Bomberman et autres Kurushi.









#### Mario Gc



Nintendo nous aurait-il troi depuis le début, sur le véri statut social des frères italis. Car Mario et Luigi ont beau être piers, cela ne les empêche pourtan de pratiquer un sport de bourgeoi golf. Dans Mario Golf, ne vous atte pas à de la simulation, mais à de l'ar pure dans le même esprit qu'Everyt Golf sur PlayStation. C'est pourquoi









us. Effectivement, vous ne pourrez que éterminer le point d'impact de votre club ur la balle et bloquer au bon moment ne jauge de force en pressant sur la puche correspondante! C'est tout! Par illeurs, la réalisation technique en 3D 'avère surprenante de qualité par ses Jes de caméra pertinentes et la netteté e ses graphismes. Et puis, comme dans ous les titres Nintendo, on se régale des ombreux modes de jeu savants (mode me attack, tournois, mini-golf, etc.) qui pportent une réelle diversité à ce qui est, somme toute, qu'un sport barbant! 1ario Golf séduira donc un tas de joueurs ar son esprit bon enfant et sa simplicité e prise en main.



#### The Guardian of Darkness

En voilà un retour de vacances difficile. Mor qui me disais : «ouais, plein de nouveaux jeux qui tuent, sur repartir du bon pied», quelle décepon. The Guardian of Darkness, adapté : l'original PC, dispose d'une ambiance, une idée et d'un monde intéressants ais, comme d'habitude, la réalisation us que médiocre et la maniabilité atroce ichent l'ensemble, vitesse lumière. Le anque de lisibilité et les angles de caméra itastrophiques empêchent de trouver





les objets nécessaires à la résolution des différentes énigmes, quand ce n'est pas le manque d'explications – qui peut deviner qu'il faut lancer le sort exorcisme dans telle salle pour avoir tel résultat? Bref, avec des programmeurs expérimentés et un peu de jugeote, The Guardian of Darkness aurait pu être vraiment sympa.



# Fighting Force 64

C'est bête parce que Fighting Force 64 aurait pu faire un tabac dans les salles d'arcade... il y a deux ans ! Même si cette mouture N64 a été remaniée et s'avère supérieure à la version PlayStation, en ce qui concerne la prise en main et le challenge, il n'en demeure pas moins aussi rébarbatif. Du







début à la fin, vous castagnerez jusqu'au dernier des gars que vous rencontrerez sur votre chemin, ce qui est, somme toute, limité. Malgré la présence de quatre personnages différents, FF64 n'arrive pas à relancer un quelconque intérêt auprès du joueur. Pourtant, la réalisation 3D est plutôt bonne et les animations d'excellente facture. En fait, le problème provient du côté trop arcade du jeu : si nous pouvons mettre dix francs dans une machine pour jouer à un beat'them all. c'est avant tout pour éprouver un plaisir immédiat. Sur console, notre mentalité est différente et nous éprouvons le besoin de goûter à un jeu plus profond et varié. Cela dit, FF64 reste un bon petit jeu pour qui ne recherche aucune diversité.



#### Aironauts

L'histoire d'Aironauts s'inspire du film «Running Man». En effet, pour gagner leur liberté, des prisonniers doivent se plier à des épreuves aussi ridicules que la réalisation et le concept de ce titre. En l'occurrence passer dans des anneaux et détruire des barils via une aile en ferraille motorisée. Non seulement, on se fend la gueule à le simple





vue des graphismes décadents d'Aironauts (vous dirigez un obèse volant dans 10 m² de bidonville) mais, en plus, on s'ennuie à mourir lors des missions à deux francs. Mais le pire reste encore à venir. En effet, la partie baigne dans un flot constant de commentaires affligeants en temps réel semblant provenir d'une sorte de Cyber-Morandini du dimanche! Aaargh! En gros, n'achetez pas! Quoique le titre ferait peut-être l'affaire pour un cadeau à quelqu'un que vous n'appréciez pas trop... Non, oubliez ce que je viens de dire.

Editeur : Take 2 Machine : PlayStation



# WWF Attitud

#### -Shadowgate **64**

Shadowgate 64 est un soft vieille école. Un bon vieux jeu d'aventure, en 3D, où l'on passe son temps à regarder, à ramasser des objets et à les utiliser au bon endroit. Le scénario vous place dans la peau de Del Cottonwood, un voyageur kidnappé par des





voleurs. Vous commencez donc emprisonné dans une des geôles du Shadowgate, un ancien château récupéré par les filous. L'aventure est intéressante, utilise une interface très simple et très classique (inventaire, action etc.), mais le jeu est si moche et si saccadé qu'il est difficile d'y trouver son plaisir. Ceux qui ont l'imagination fertile et peuvent se passer de décors magnifiques s'en accommoderont, les autres tourneront les talons en hurlant dès les premiers écrans de jeu.



Editeur : Kemco

#### **Speed** Freaks

Speed Freaks, on en a déjà parlé. C'est un petit jeu de karting, à la Mario Kart, avec un design faussement japonisant. L'ensemble est plutôt bien réalisé, avec des graphismes acidulés réussis, un moteur fluide et peu ou pas de popping. Alors pourquoi le retrouver en zapping ? Pour deux raisons : tout d'abord la maniabilité. Visant un public





l'inertie très exagérée des véhicules nécessite une maîtrise certaine. L'autre raison est un énorme bug : un mur invisible dans le deuxième circuit du deuxième championnat. Résultat : impossible de terminer le jeu. Pourtant, Sony nous a garanti que la version était finale, et le disque sérigraphié, noir et bien présenté, semble confirmer qu'il s'agit bien de cela. J'ignore s'il sortira dans le commerce comme ça, mais sans preuve du contraire...



#### Superman





Il est de ces jeux à propos desquels on ne saurait tarir d'éloges. Ce sont ceux-là qui nous inspirent et nous font aimer notre beau métier. Et puis, il y a les titres qui font honte. A tous les niveaux. Superman est un bel exemple de navet ludique. Mal réalisé et inintéressant, il ne procure absolument aucun plaisir. C'est effarant de voir à quel point on peut rater un jeu. Alors voilà, vous

faites passer Superman au travers cercles tous les deux niveaux (génial), vi vous baladez les poings en avant en dégir mant un méchant par-ci par-là, vous vi battez davantage avec les commanc qu'avec les ennemis et après quelquistages traversés, vous n'avez plus qu'u envie : éteindre votre console et vite retix ner chez votre revendeur pour lui dire (le jeu ne marche pas. L'échange sera piètre possible. L'idéal, concernant ce tit reste bien sûr de ne pas l'acheter...



#### WWF Attitud

Si, à la télé, ces guignols me culeux nous font éclater de resur console, ils gardent demment cette même propriété. We Attitude doit constituer la millionié tentative d'Acclaim de sortir un jeucatch potable. Vous retrouverez dun peu plus d'une quarantaine de pées de chair (The Rock, Stone, Constion X...) et bénéficierez d'une su taine). Difficile alors de ne pas se no dans l'interface du soft tant cell abonde en fioritures inutiles. Car,





cette pseudo-manne, l'éditeur tent dissimuler l'inconsistance de son liée à la prise en main déficiente combattants. En effet, les coups ré dent avec retard et les attaque déclenchent n'importe comment, que l'on sache vraiment de quelles r pulations elles sont le fruit. De plu les combattants jouissent d'une m lisation 3D relativement convenable décors, eux, invitent à l'introspectic par leur vide cosmique. On va ari d'en parler...



# Juste la réponse à vos \_\_\_\_\_\_questions existentielles



Sur le CD le meilleur du Platinum en

nossia

# Les nouvelles



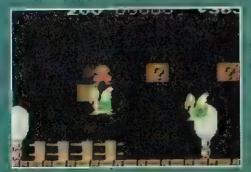
Tekken 3. Resident Evil 2, Tenchu, MediEvil ...

# Toutes les sorties Game Boy Color



Le déclin de la Game Boy classique se fait lourdement ressentir avec, ce mois-ci, une profusion de titres uniquement dédiés à la Game Boy Color. La portable de Nintendo commence donc sa mutation, annonçant de même un futur apocalyptique pour la Gam Boy noir et blanc. Mais comme dirait l'autre : le roi est mort, vive le roi ! La nouvelle ère sera défi nitivement placée sous le signe de la couleur !

#### Super Mario Bros Deluxe



ans le regierre du recyclage, Super Mario Bros Deluxe feit très fort pusque fun retrouve avec nostalgie les deux célàbras réparatieurs se gogues dens à angestrales aventuées Effectivement, cette mouture. CBC demeure semblable sous toutes les coutures à la version NES de 1985, avec cependant de petits bonus en sus







a form enquivous profit de constant de con



### R-Type DX

'est trop puissant ! On va enfin pouvoir détruire l'empire Bydos et ce en couleur ! Car R-Type DX mise désormais sur les capacités techpiques plus performantes de la portable couleur de





Nintendo, pour nous offrir un jeu de tirs des plu palpitants. Regroupant cinq titres en un, on pro tera de R-Type DX (dernière mouture couleur), I Type 1 (couleur et noir et blanc) et R-Type 2 (couleu et noir et blanc)! Le soft se révèle tout bonneme divin. Il offre des animations et des détails graphiques très poussés pour une console de l'enve gure de la GBC. Vous dirigez toujours votre eng de mort qui se verra doté d'un module externe qui vous pouvez déplacer à l'avant ou à l'arrière de vot.



vaisseau. Et puis, comme dans tout bon shoot du genre, des options de couleurs vous octroieront un armement plus dévastateur. Frisant la perfection vidéo-ludique, R-Type DX est au jeu de tirs ce que Zelda est à l'aventure, c'est-à-dire incontournable! A se procurer les yeux fermés.



Editeur : Nintendo Compatibilité : Game Boy classique et Game Boy Color

for veuille i religier in 14 jaisset premite in west mutille de tengiverset des haurss eant living Luko ast un remake de la sine fa

ture mais sans surprise toutefois.

Note Editeur Infogrames
Compationice Same Boy Color uniquement

#### Astērix et Obēlix



🟲 n d'autres termes, si Mario était français, il serait sans aucun doute blond avec un casque ailé! Je parle bien évidemment de notre cher ami gaulois Astérix qui essaye de marcher sur les plates-bandes du père Mario, en proposant un jeu de plates-formes plus agressif et franchouillard. Ici, les briques doivent être cognées d'une auguste mandale, de même que les pauvres Romains et les sangliers qui jouissent d'une détection des collisions un peu farfelue. C'est pourquoi lorsqu'on frappe un ennemi, il sera assez fréquent de subir des dégâts.. détail illogique qui torture l'esprit ! Mais, malgré cela, les graphismes restent fidèles à l'esprit de la B.D. et le titre n'en demeure pas moins un tantinet amusant pour peu que l'on ait été bercé par les albums d'Uderzo. Sans constituer une œuvre majeure dans le domaine, Astérix et Obélix se veut cependant divertissant et sans prétention. Un bon petit soft, en somme, que les enfants adoreront.



Editeur : Infogrames

# **F1 World**Grand Prix

World GP commence très fort avec son intre à base re vidéo digitalisse quantiant des fill en lutre et des ravisillements au pit i On se croirait présque sur une console 32 bits i A vrai dire, les avantages de crittre de Villeo System buill immoreux de commencer par la présence des vrais noms des écunes i Willamia herrain Benetis. I le des pilotes Sahumachier trune i par appentant dout de suite plus des rédicitées orbine. Ensuite, de découver ue le seff gare plusiques parametres dens in matire et a mécanique Ains i en possible de regier fachenesce des pheus de niveau ou cerburant, inclinaison des pareces des pheus de niveau ou cerburant, inclinaison des pareces sentation des areads veus pouvez chanante. El comment des processes des pouvez comments de la boîte de comment des processes des pouvez comments de la comment de la point de la la point de





très agréable, la sensation de vitesse s'avère l'écropable de Rodine et le republic. Borait le son toure et le republic. Borait le son toure de déux lois plus rapidement que villain poi l'op Geor. Pally son 38C. Profitant de suagre modes su pur leur biblion 3P orallenge et sontre a mandrel et de la possibilité d'affronter un ainsi via le câble link, F1WGP fait protive d'on pointilleme étonnent. Ille presente pire alleurs, le meilleur jeu de caisses est loi.



# Lucky Luke

Nortic des différents inneue en a accrochant aux plates formes et en utilisant
sor fingue lout dête comme concept me
din sees mais lot, a sible es man hout,
let plus e nes cen me concept se la
paresse serable plant su las dévelopments
d'infogrames. En effet, ces «nouvelles» aventures la secución so reletique posseren
air de deja de pusquelles ann in plus or moins
du une versor colonis e de celles deuls se les
du nouvelles plus susquelles ann in plus or moins
du une versor colonis e de celles deuls se les
du nouvelles la sese par la concerne le
contens nu jeu les stages non toucurs e se
ve d'actain de minute l'unit sourse par des
buffles. ) et d'une maniabilite sans faille. Mais
l'faut avoir que la roules apports







Lancii 13 Vendredi 17 Septembre 99



Une course FUTURIST











Maîtrisez TOUTE LA FORCE QUI EST EN VOUS

Ecoutez
VOLTAGE
POUR gagner
SES CONSOLES
« PLAYSTATION »
ET LE NOUVEAU JEU
Ge SONY













Duraamen.





Baek a été surpris par une attaque





PlayStation de Tekken 3, on au pu croire que la Tekken Team Namco se la coulait douce. Ri de neur la ce n'est une petite demo po epater la gallerie sur l'hypothetiq PlayStation 2 Erreur, la Tarker Tean él en fail depuis quelques mors en l'ain plancher sur une nouvelle version de Tekke graiment novatrice. Cette füs ei, do 'est de l'inédit que nous offre Namco. D resente dans la série des Vs de Capo l'option « tag battle » n'avait iusqu'a p sent jamais été développée pour 🦛 leu rembation 3D, sill on fait abstraction Rival Schools dans lequel les coequip ne faisaient qu'une apparition subite. Rep nant la base de Tekken 3, Tekken Tag To nament propose cependant de nombr changements, à commencer par le m de controle des person ages. Il s sait lu d'un nouveau bouton de leu. Celural v permet, en cours de partir, de faire ap à votre coequipier. Car le « tag batti c'est ça, le jeu en equipe ! D'ailleurs, tains personnages pourront porter coups simultanement, les duellis restant alors a l'écran - ontre leur ad saire solitaire.Comme deait Elw bon esprit ».

#### Devine out vient...

Avant de songer à composer un du combat, autant savoir a qui on a affaire retrouve donc, de Tekken 3, les sœ Williams, à savoir Anna et Nina, le popu

> DITEUR : NAI MACHINE: ARC



# Por sait que, contra la co

nant de combaes possibles. Surtout lorsque l'on sait, que, contraîrement a an jeu de combat en 2D, les personnages de Tekken comprent au minimum une vingtaîne de coups spéciaux, fans leur panoplie de mouvements.

# Maîtriser les souvelles donnes

Rajouter tout simplement des personnages de Tekken 2 n'était pas si simple que cela pour Names car les premiers lests effectues par des joueurs professionnels de l'ekken ont montré que les compattants de Tekken I surclassaient largement deux de Tekken 2, et qu'il y avait donc la un sacre. problème de dosage de puissance. Il a donc fallu revoir chaque personnage de l'ekken 2 afin de modifier la portée de leurs coups ieur puissance, et surtout leur adjoindre de nouvelles techniques. Et les personnages de Fekken 3 ne sont pas en reste non plus buisqu'ils ont eu droit eux aussi à leur quota de noaveaux mouvements, ce qui rejouira res fans qui maîtrisaient deja ces person nages et pourront ainsi apprendre de dou velles techniques de combat. Bref de nou veau Tekken est, à notre avis le plus reussi de la saga. Curieusement, Namco e a annonce aucune adaptation de ce titre, que ce soit sur Dreamoast ou PlayStation 2 Il faudra donc etre patient avant d'y jouer à la maison rie reste siors que les salles d'arrade



Comme c'est désormais la tradition, la présentation du jeu consiste en un film en images de synthèse rythmé et magnifique. Voilà donc quelques photos, rien que pour le plaisir des yeux.















Jeu culte de la fin des années 80 et du début des unnées 90, Strider revient en arcade pour la plus grande joie des fans qui ne l'attendaient carrément plus.

# Arcade













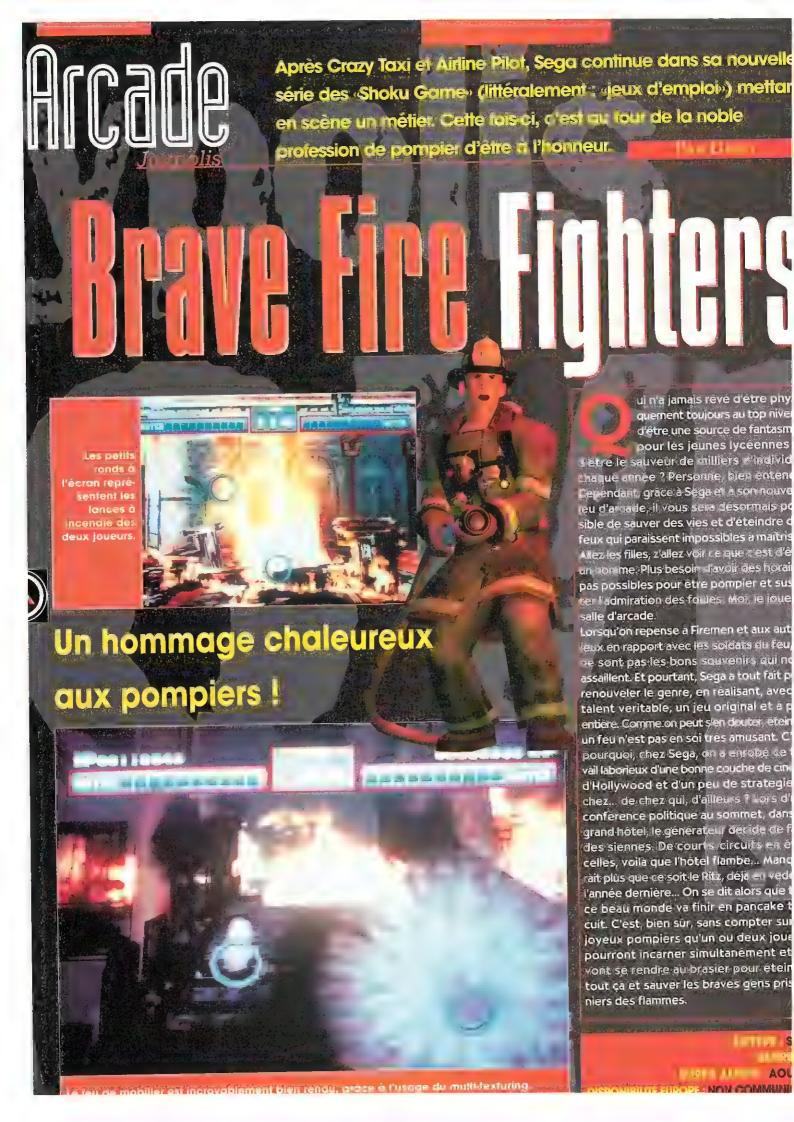


nnonce au depart comme un leu Naomi, Strider Hiryu2 ne semble finalement pas avoir été développé sur ce style de carte, puisque la realisation s'avere simpliste. Meme si l'on espère que la version finale tournera en 60 images par seconde, celle qui nous a été presentée ne tournait qu'en 30 images par seconde. Les décors, entièrement en 3D, ne constituent cependant pas la totalité du jeu, puisque les personnages de Strider 2 sont, eux, composés en 2D. En oui, ce sont des sprites Surprenant au premier abord, se choix semble plutôt logique lorsqu'on sait que l'éguipe de développement de Capcom responsable du projet Strider 2 a voulu coller le plus possible à l'original Cependant, plus de Russes dans le camp des méchants, plus d'attaque sauvage du parlement de Moscou, en 1999, l'ennemi est tout autre puisqu'il s'agit d'une simple organisation terroriste aux moyens impressionnants. Comme dans le premier volet, Strider 2 est composé de différents niveaux dans lesquels Hiryu peut se déplacer à loisir ou presque, donnant au joueur un sentiment grisant de liberté.

#### fomme Lane

Comme c'était le cas dans le bon vieux temps des jeux du genre, les programmeurs ont redoublé d'imagination, pour surprendre le joueur qui traversera des niveaux tous plus originaux les uns que les autres. Les boss ne sont pas en reste, puisquentre l'hydre cyber nétique, le techno-chévalier et la plante carnivore géante, Hiryu aura fort a faire. Les niveaux traversés se suivent et ne se ressemblent pas, et l'on passera dune chaine himalayenne à une forge à la gravité inver sée, puis à Las Vegas de nuit sans oublier l'escapade mouvementée sur une forteresse volante. Difficile pour l'instant de savoir sur quelle carte exactement Capcom développe son produit, mais tout ce que l'on sait, c'est que le jeu pourra être facilement porte sur PlayStation, ce qui ne promet pas forcément une realisation finale de folie. Cela dit, le plaisir de jouer compte avant tout

EDITEUR CAPCOM MACHINE : ARCADE SOPTIE AU JAPON : NON COMMUNIQUÉ



#### u feu, 🗀 🛌 mpiers

Pour éteindre ces brasiers, nos soldats du leu disposera d'une lance à incendie peu conventionnelle puisqu'elle semble d'une longueur illimitee. Se déroulant à la manière d'un House of the Dead, le jeu propose des graphismes et un environnement entièrement en 3D dans lequel les joueurs ne se deplacent pas librement et ne font que viser des éléments. Et, pour viser, il faut utiliser la lance en plastique que l'on tiendra à deux mains. La première main appuie sur le bouton qui permet de liberer le flux d'eau. La seconde, quant à elle, actionne le bout du tuyau, ce qui rend le jet fin et puissant ou faible et diffus, un peu comme le tuyan d'arrosage de votre bon volsin mon sieur René. Pour éteindre l'incendie dans chaque selle, le joueur dispose d'un temps limite, histoire de faire comprendre qu'un feu, ça se propage.

Pour éteindre les flammes, il existe plusieurs tactiques selon la nature du feu. Un gros feu rideau ou de tapisserie s'éteindra avec un let diffus, dors qu'un brasier de poutre sera maîtrise en quelques instants avec un jet puissant et concentré à la base des flammes. En gros, le jeu ne pourra être terminé qu'aver de l'expérience. Comme dans la vraie we en lait De plus, il faudra aussi gérer sa pression hydrométrique, car, si le joueur appuie sans discontinuer sur le bouton de distribution d'eau la jauge de pression, en haut de l'écran, va disparaitre et l'éau ne sortira plus. Et là, ça craint comme on dix chez les pompiers. On devia donc surveiller, à la fois, le tumps, observer le type de flammes (plus on les éteint vite et plus on regait de temps en bonus) et gérer efficacement la pressión de l'eau. Rien que ça.

No reste plus qu'à espérer que ce titre, ois ponible depuis juillet, arrivera en France. Eh, les filles, vous voulez voir un pompier au travail ?



is canalisations de gaz réservent parils de mauvaises surprises, comme elle subite explosion.



Le joueur de gauche a choisi un jet large, pour étouffer les flammèches qui restent sur les murs





Le femps restant est indiqué en haut de l'écran, ainsi que la pression de l'eau représentée par les deux jauges bleues à droite et à gauche,



Les jeux PC

Se rendant compte que, finalement, un PC, c est assez moche par rapport à und-Mac, eMachines linc, a sorti, il y a quelques semainus, un PC tout complet, tout fermé, avec une tronche d'I-Muc II s'appelle e-One. C'est une machine très correcte, vendue 3 500 balles J'attends le procès avec mpatience.

> Microsoft, tentant de prouver que Windows 2000 est moins troué que ce gruyère de 95, a lancé un challenge à la communauté hacker du monde. Mais les testeurs potentiels de la sécurité de la bête n'ont pas vrajment eu la chance de mettre Microsoft en

défaut, vu que le serveur mis en place pour le test s'est crashé tout seul, comme an grand. Il est resté down pendant une

semaine

×

Ri-di-cu-les

Même si les consoles commencent à rattraper le retard technologique qu'elles ont sur les PC, certains jeux sur ordinateur n'en sont pas moins de vrais chefs-d'œuvre. Ainsi, ce mois-ci, deux hits en puissance pour amateurs de Commando-like sont présentés. Willow, Chris, Kendy et Jear n'en sont toujours pas revenus! Des jeux que l'on aimerait voir très bientôt sur les consoles 🕴 nouvelle génération !

# FIEHX PECHEMOIS

# Half-Life Counter Strike

Gratos et génial

'est un peu nul à dire, mais le truc qui nous a le plus éclatés sur PC, ce mois-ci, c'est encore du Half-Life. Mais ce Mod (modification) change pas mal de choses. Le principe de base est assez simple : un camp de terroristes, un camp de contre-terroristes et des otages au milieu. Les contre-terroristes doivent, bien sûr, libérer les otages, tandis que les autres doivent les en empêcher. Mais le gameplay n'a plus grand-chose à voir avec Half-Life. Beaucoup plus réaliste, il est impossible de sauter du premier étage sans se rétamer sérieusement, et une balle de 9 mm dans la tête suffit souvent à éliminer un joueur. De plus, il faut acheter armes et munitions. On gagne des sous pour chaque ennemi tué, pour avoir

sauvé ou conservé des otages suivant le camp, etc. Les armes sont des répliques d'armes réelles, avec, en vrac, le glock 17, le H&K USP .45 Tactical, le shotgun Benelli M3 Super90, le fusil de snipe H&K G3/SG-1 Sniper Rifle et tout un tas d'autres. On peut également acheter des items comme le gilet pare-balles ou des grenades aveuglantes. Et il faut, bien sûr, penser à acheter les munitions correspondant à l'arme choisie. Les maps sont excellentes, autant graphiquement qu'au niveau de leur connectique et, dans l'ensemble, même si ce mod est encore au stade bêta, c'est une réussite. Ses développeurs ont beaucoup d'idées et cela risque de devenir vraiment fantastique. Pour se le procurer : http://www.plane-







#### Hidden & Dangerous Metal Gear puissance 10

DITEUR . TAKE 2 GENRE . STRATÉGIE/ACTION 3D PRIX APPROXIMATIF : 350 F.

jeu... Mais, finalement, on a tellement flashé dessus, que je ne pouvais pas le passer sous silence. A vrai dire, bien qu'il soit vendu normalement dans le commerce, il faut garder à l'esprit qu'il est loin d'être fini ! Il s'agit d'un soft de stratégie/action, en 3D temps réel, un peu à la Rainbow Six mais ambiance Deuxième Guerre mondiale. Vous jouez, bien sûr, côté alliés. Des tonnes de missions vous attendent et leur intérêt grandissant a tellement fait triper Willow qu'il en parle tous les jours à qui veut l'entendre. En effet, il y a de quoi être transporté dans l'ambiance. En réseau, c'est un plaisir : tel joueur se positionne sur les hauteurs, orêt à sniper, pendant que les autres invesissent un premier bâtiment ou tentent de 3'emparer d'un véhicule (moto, blindé, pateau...). On s'y croit réellement. Les nnemis réagissent plutôt bien, même s'il arrive qu'ils ne remarquent pas le corps l'un de leur pote étendu sur leur chemin le ronde ! Par contre, en solo, c'est l'horeur. Ultra buggée, l'I.A. des personnages ontrôlés par l'ordinateur fout en l'air vos

'ai beaucoup hésité à parler de ce



stratégies en un clin d'œil. Vous avez beau leur dire de rester à tel endroit, en position, ils foncent vers l'ennemi. Ils ne peuvent pas nager ? Qu'à cela ne tienne, dès que vous avez le dos tourné, ils plongent au suicide! L'horreur! Mais, pour la première fois, malgré ces bugs impressionnants, on accroche. Les musiques sont fantastiques, la réalisation de qualité et, en réseau, on limite d'autant les mauvaises surprises. Des patchs se succèdent sur le Net, mais ne règlent qu'une infime partie des problèmes. Malgré tout, si vous avez la possibilité de jouer entre amis, c'est grandiose!









(le plus gros salon de jeu do rôle traditionne)

papier et crayon), Interplay et son studio

Black Isle (Baldur's

Gate) ont dévollé leur

prochain APG, base ni

plus ni moins sur

Dungeons & Oragons

3e édition (à venir).

L'action se déroulers

dans Forgotten Realms,

comme Baldur Mais,

cette fois, funt est fail

pour que l'expérience

soit semblable à la tra-

dition en réseau, il y a

un Maître de Jeu, le

soft.propose des scé-

паrios modules de 4

heures chacun (28 sont

prévus pour la base,

d'autres suivront) et la

sortie du bidule est

prévu pour fin 2000. Et,

cette fois, c'est en 3D !







#### Darkstone Diablo fait des émules

ELECTRONIC ARTS SAME ROLE/ACTION

t hop! Un bon jeu français. Très inspiré de Diablo, Darkstone vous permet de diriger 2 personnages dans des quêtes aléatoires. A peine plus évolué que Diablo (porte-monstre-trésor), Darkstone reste un soft prenant, agréablement servi par son moteur 3D et ses caméras parfaitement gérées. Les quêtes peuvent se mêler les unes aux autres, Untel vous fournissant un objet permettant de trouver tel autre objet qui, donné à Schmürz, le rendra assez heureux pour qu'il vous fournisse d'autres



renseignements, etc. Le but est de réunir ainsi 8 cristaux, pour s'approprier l'épée céleste, seule capable de vaincre le gros méchant final. Bref, rien de révolutionnaire, mais un bon petit jeu, qui a, pour une fois, dans ces colonnes, l'avantage de tourner sur une petite config!



On peut javer facilement aver le cameras et se faire de petites echies

La blegue super pourrie de la rentrée un Vieux Don Juan plein de mumatismes déclare sa flamme a une vieille femme **Wous savez** Simone, je n ai bas l'habitude de magenouiller devant une femme mais pour vous c'est special car vous avez le chauffage par

le plancher". Ha.

ha, ha ! Par le

plancher..

#### Le cauchemar des sentroumofs was



Machine : Game Boy Color Version : européenne

#### Les codes des niveaux

Niveau 2 : Schtroumpf à lunettes, Schtroumpf bricoleur, Schtroumpf normal. Niveau 3: Schtroumpf cosmonaute, Schtroumpf normal, Schtroumpf à lunettes.



## V-Rally



Machine : Game Boy Color Version : européenne

#### Niveau Medium en Arcade

Entrez le mot de passe suivant : i



#### Niveau Hard en Arcade

Entrez le mot de passe suivant :



# lop bear

Machine : Game Boy Co Version : européenn

GAME B

Toutes les voitures et les circl

Entrez le password suivant : YQX-%Z



#### Voiture de types AR et MN

Entrez le password suivant : YQX+%Y



# Lucky Luke 2

Machine : Game Boy Co Version : européer

#### Les codes des niveaux

Niveau 2 :





# JipEout 64 🐝



achine : N64

européenne

#### ergie illimitée

ersion

idant le jeu, maintenez les touches Z + L , puis faites C-♠ , C-♥ , C-♠ , C-♠ , ♠ , C-♥ , C-♠ , C-♠ .

#### initions infinies

dant le jeu maintenez les touches Z + L puis faites C-♥, C-♥, C-♠, C-♠, ▶, C-▶, C-▲



#### nps infinis

dant le jeu, maintenez les touches Z + L puis faites C-♠ , C-♠ , C-♠ , C-♥ , . C-♥ , . C-♥ , .



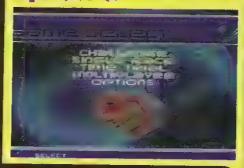
#### e Cyclone

'écran des menus généraux, maintenez outons Z + L + R puis faites C-◆, C-, C-◆, C-▶, C-▼, C-▲



#### Circuit Velocitar

Sur l'écran des menus généraux, maintenez les boutons Z + L + R puis faites C-◆, C-▶, C-4, C-+, C-4



Exécutez-les manipulations sur cet écran-



#### Tous les vaisseaux

Sur l'écran des menus généraux, maintenez les

boutons Z + L + R puis faites C-♥, C-♥, C-♥ C-♥, C-♠, C-♠, C-



Fighting Force

Machine: N64 Version: US

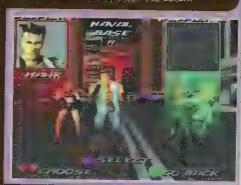
Sélection des niveaux

page titre jusqu'à ce que le menu de sélection des

personnages s'affiche à l'écran. L'indication apparaîtra dès lors et vous permettra de choisir votre stage Cette astuce vous confèrera aussi l'invincibilité.



Maintenez les boutons sur cet écrani



L'indication « Car Park » s'affiche a l'écran

## Superman



Machine: N64

Version : européenne

#### Sauter les niveaux

Sur l'écran des menus généraux, faites C-C-♥ , C-◆ , C-◆ , Ensuite, commencez une nouvelle partie puis, pendant le jeu, faites Start, C-





## 1.000 Runner 3-D

Machine: N64

Version : européenne

#### Sélection des niveaux

Pendant le jeu,

Ensuite, effectuez les manipulations suivantes :

Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Servez-vous de l'indication pour choisir votre stage.



## Ouake 2



N64 Machine :

européenne Version:

#### Niveau Twists

Entrez le code suivant dans le menu des passwords: FBBC VBBB FBBC VBF7



#### Niveau Deathmatch

Entrez le code suivant dans le menu des passwords . FVBS LBBB 7VBC 3BGB



#### Costumes en plus

Entrez le code suivant dans le menu des passwords: \$3TC 00LC 0L0R 5???



#### Faible gravité en multijoueurs

Entrez le code suivant dans le menu des passwords: S3TL OWGR VITY ????



#### multijoueurs et sauts plus haut

Entrez le code suivant dans le menu des passwords: S3T1 NFIN IT3S H0TS



#### Les codes des niveaux

Pour accéder à la page des passwords, sélectionnez le menu « Load Game » pu faites B lorsque la liste des sauvegardes apparaît à l'écran.

Niveau 2: PGBR VK?B 65BH Y3HD

Niveau 3: IKLS DN5H 7NBF DWRQ

Niveau 4: 2KLR SDRY 7VV4 YQ8X

Niveau 5: VK3T 7LFC 94B7 D3R3

Niveau 6: WK3H QNBW NLV5 XGL3

Niveau 7: TK7P 6LLP KWGY XD4V

Niveau 8: STON QPX4 2WGY JXTS

Niveau 9: R!'P 7NY4 2WGX 99TX

Niveau 10: Q?!K BBBV NBQ1 7GCV

Niveau 11: P647 ZM5B ?BM0 5YH6

Niveau 12: N664 SQ63 XB?K B7LF

Niveau 13 - M682 M7QT 1215 8098

Niveau 14: L669 H8MD G8XB JNYV

Niveau 15: K681 X8CL H01K 1PF5

Niveau 16: J670 BT5M NRZ2 QXLL

Niveau 17: H6?0 XXFW PHV1 77P4

Niveau 18: G6?9 GYMK RWNK SMSL

Niveau 19: F6Y3 WXQK CHD0 8K4D



# Asterix

PlayStat Machine : Version: européen

#### Cheat mode

Sur l'écran de sélection des langages,





Bon de Réduction Bon de réduction

(76) GRAND CAP lard IAVRE 0 08 08

1ens 1 06 06

utilisable en magasın ou en V.P.C. hors promptions



vous sera délivrée tamponnez votre carte après chao

> Chaque meis toutes les MOUVEBUTÉS en démonstra permanente dans tous les SCORE-GAMES

Une équipe qualifiée pour vous

conseiller, yous orienter dans

vos choix. Répondre à vos questions, vos altentes... La qualité d'un jeu, les prochain

sorties ...etc

# ASCUEES

« Cheat Mode Active » apparaîtra pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.







Machine : PlayStation Version : européenne

#### Jouer avec Annor

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : CLAWEDFIST



Entrez les codes dans ce menu.



#### Jouer avec Daria

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : DOMINATION



#### Jouer avec Joe

Entrez le code suivant dans le menu des passwords JUJOFEVRYI



#### Jouer avec Jon

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : UNMASKED



#### Galerie d'images

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : LEONARDO



#### Mode voix

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : TONGUEBATH



#### Mode expert

Entrez le code suivant dans le menu des

passwords: SKUPASTYLE



## Bugs Bunny : Lost In Time

Machine : PlayStat Version : européen

#### Sélection des niveaux

Sur l'écran de sélection des stages,



litre Driver

Machine : PlayStat Version : européen

#### Cheat mode

Effectuez les manipulations suivantes s l'écran des menus généraux selon l'ast que vous désirez enclencher. Allez en



# LA LIGNE DES JEUX VIDEO

rec in participation de

JOUDEC

PlayStation

NEWS

SOLUCES

& ASTUCES

NUMEROS REFERENCES D'ACCES AUX JEUX

> DAME MAKEW -0002 BI TO BOAR 0003 Te te3 0604 0005 0906 C ICERITY STATE 0007 APPEND OF THE 0008 0009 2 1 7 9010 F PROR 2 0011 S. FLII 0012 STORY FREE 0013 Re Watery 0014 0015 V BALLY 2 0016



8 36 68

JOUE ET GABNE

EPONDS

بالبالة لانبائد لالمسلالية

Maria Maria Maria Maria



Processeur AMD K6 2 400 Mhz 3D Now \*\*1 Mo mémoire ceche 64 Mo SDBAM PC 100 \* Disque Dur 4,3 Go UDMA \* Lecteur de CD RDM 40 x Carte son 16 B.t \* Lecteur de disquette 3°1/2 1 44 Mo \* Monteur 15° \* HP 2 x200 W



dans le menu « Cheats » puis activez-les.



#### Invincibilité

Faites rapidement L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, LI, R2, R1, L2, L1.

#### Pas de police

Faites rapidement L1, L2, R1 quatre fois, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

#### Direction sur les roues arrières

Faites rapidement R1 trois fois, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

#### Petites voitures

Faites rapidement R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 trois fois.

#### Suspension exagérée

Faites rapidement R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

#### Ecran retourné

Faites rapidement R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

#### Voir les crédits

Faites rapidement L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.





Machine : PlayStation Version : européenne

#### Les codes des niveaux

The Guns Of Navaho: The Spiders Lair: The Seven Samurai : The Rabbit Warren: 4140000

The Birds:

I'll Be Your Friend: Supply Run:

Napalm Sunday: The Wall Of Death: Dam It Janet:

Take The Tower: Aerial Supremacy: Operation Donut:

End 2 Russis KVC End 2 Symmetrics:

The Great Escape: Hide And Seek: Let's Get Technical:

Kamikaze Squad: Phoenix River:

Impending Annihilation: Charlie Don't Surf:

Convoy:

This Ain't Avalon:

Robots Must Die!:

Heavy Weapons Operation: First To The Middle:

Con Air/ Special Delivery:

Strike Three:

Death To The Freaks: Driving Miss Daisy:

Capper Hunt: U Divide And Conquer:

Checkpoint Charlie: Highway To Hell:

Bridges Of Mad Son County :

Ring A Rosie:

Grapes Of Wrath:

The Glue Lagoon:

Mutants Off-Line:

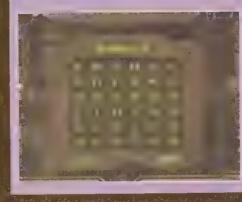
Walls Of Jerry Co:

Islands In The Stream:

River Runs Through It:

Ground To Air:

Survivors Go Home:



Running Wild



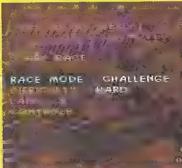
Machine : PlayStation Version : européenne

#### Difficulté Medium

Sur l'écran des difficultés faites 📥 , 🖂 , RT. L2, L2,



Sur l'écran des difficultés, faites L2, 🔻



#### Difficulté Expert

Sur l'écran des difficultés, faites 🗆 .

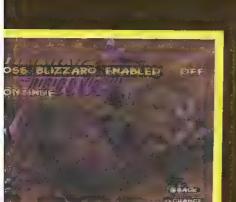


#### Jouer avec Blizzaro

Dans l'écran « Secret Option », faites 🛡 , LI, O , O , RI, R2, LI.

Selection nez li option « Secret Option





tes les manipulations dans cet écran.

#### uer avec Pyro

ns l'écran « Secret Option » faites ♠ , , Rond, ♥ , L2, ♥ , R1, L2.



#### Jer gyec Rex

is l'écran « Secret Option », faites L2, RI, 🛕 , 🗆 , R2.



#### Jouer avec Tox

Dans l'écran « Secret Option », faites O, ♠ , □ , O , □ , RI, LI.



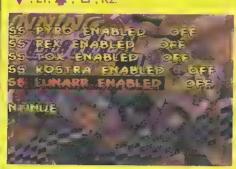
#### Jouer avec Kostra

Dans l'écran « Secret Option », faites 📥 , ▲ , □ , L2, R2, L2, R2, ▼



#### Jouer avec Lunarr

Dans l'écran « Secret Option », faites 🔻 🔻 , LI, 🛕 , 🖂 , R2.



# V-Rally 2



#### Machine : PlayStation Version : européenne

#### Toutes les voitures et les trophées

Sur l'écran , faites rapidement

Un petit son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Il suffira ensuite d'aller dans les cases vides et de

pour faire apparaître les options.



Faites les manipulations sur cet écran-



Et voilà le travail !

#### des Scoregames magasins

0 320 U Consoles ssés Saint Bernard

St Michel

85 55

00 55

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél: 01 64 26 70 10 ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre

Niv.1 Tél: 01 39 08 11 60 VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
76i: 01 39 50 51 51
VELIZY (78)

37, avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél : 01 30 700 500 CORBEIL (91) C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE Tél: 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

C. Ccial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tél : 01 48 67 39 39 PANTIN 93) PANTIN 93) 63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 Pontin Tél : 01 48 441 321 6 passage des Arbaletriers 93200 5t Denis Teletriers 93200 5t Denis Teletrier 1 42 43 01 01

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél: 01 45 939 939 5 rue du Général Leclero 94000 Créteil
(Entrèe rue pietonne, Créteil Village)
Tel : 01 49 81 93 93
KREMIN BICETRE 194,
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicètre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
CERCY PONTOISE (95) CERGY PONTOISE (95) C. Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy Tét: 01 34 24 98 98

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél: 04 91 09 80 20
TOULOUSE (31) 14 rue Temponières 31000 Toulouse Tél : 05 61 216 216 44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04 52 Rue Esquermoise 59000 IIILE Tél.: 03 20 519 559 COMPIECNE (60) 37, 39 cours Guynemor 60200 Compiègne Tél: 03 44 20 52 52

C.Ccial Géant Casino Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél: 04 79 31 20 30 LE HAVRE (76)
C. Crial AUCHAN GRAND CAP Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08 AMIENS consore (80) 19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél: 03 22 97 88 88 80000 Amiens Tél: 03 22 80 06 06

# La Scorebank

Découpe et conserve précieusement tes billets de 500 Joyscores. Dès que tu as amasse un magot suffisant, rendstoi dans les boutiques Score-Games (dont la liste figure au verso des billets) où tu pourras te procurer pour...

# 2000 Jovscores

soit un porte-clés, soit un bon d'achat de 30 F pour l'achat de 200 F de jeux d'occase.

# 4 000 Jovscores

soit un T-shirt, soit un bon d'acha de 50 F pour l'achat de 300 F de ieux

d'occase.



# 7000 Joyscores

un bon d'achat de 100 | pour l'achat de 400 F de jeux d'occase.







# Courses des le creurs

THE REST STATES

L'Apocalypse ayant eté annoncée, nous nous attendions à voir s'abattre sur nos pitites tetes les très précieux débris des stations Mir ou Cassini. Et là, hop, un miracle s'est opéré! Au lieu d'une avalanche de métal, nous fûmes submergés par une vague de lettres. Tous les supports ont été bons pour nous faire parvenir vos interrogations les plus existentielles. Mention spéciale au duel Dreamcast/

PlayStation 2, star

# Pourquoi tant de puissance ?

Salut à tous. Age de 21 ans et étant un consoleux acharné, je me pose des questions concernant les futures 128 bits. En effet, où va s'arrêter la puissance des machines ? Quana on vait la Dreamcast dela pius puissante que les bornes à arcade actuelles que pourront apporter les nouvelles consoles de Sonu et Nintendo, aussi bien dans le fond que dans la forme ? L'œil ne voit délà plus les imperfections graphiqués sur DC et, si les jeux deviennent plus rapides, ne deviendront-ils pas injouables? Le fassé technique ne me paraît plus etre un argument valable De plus, combien faudra-t-il de temps aux développeurs avant de tirer la quintessence de ces consoles? En effet, lorsqu'on s'apercon qu'il a fallu près de 4 ans de travail pour pondre Zelda qui se situé à des années-lumière des 20 millions de polygones/sec c'est bien gentil de dire qu'on pourra afficher autant de polygones mais, a moins d'être plus de 300 développeurs, qui pourra se servir de cette puissance ? Et ie ne vous parle pas des couts de développement qui vont atteindre ceux du cinéma

JOHANN NOULARD, DE STRASBOURG

Visiblement, la Dreamcast t'a tapé dans l'œil. Johann. Peut-être même trop car, tu nous permettras, mais nous sommes assez étonnés de lire que tu ne vois «déjà plus les imperfections graphiques sur DC». Franchement, sois tu es vraiment myope, sois tu joues à 10 mêtres de ton écran et avec un voile de fumée devant les yeux. Mais même si cela n'enlève rien au potentiel stupéfiant de la machine de Sega. Il est certain que, face aux futures consoles de Sony et Nintendo. Sega pourrait éprouver des diffi-

cultés à long terme. L'apprentissage se fera peut-être plus lentement que pour les consoles 32 bits, mais lorsque ces dernières atteindront leur vitesse de croisière. tous les jeux bénéficieront d'un rendu graphique digne d'un Toy Story. Dans le fond, notamment avec l'Emotion Engine (Play 2), les jeux vont devenir beaucoup plus réalistes, plus «humains». Le joueur pourra ressentir les émotions de son personnage, rien qu'en inspectant son visage. Beauté graphique phénoménale et profondeur de jeu se réuniront donc. C'est un argument marketing de Sony, reste à savoir si les développeurs parviendront à lui donner une réalité plus ludique. Il faudra attendre un peu, mais rien n'est impossible désormais. La créativité des développeurs va enfin occuper une place centrale. Tous les rèves seront concrétisés, pour ceux qui auront les moyens techniques de les réaliser. Il est d'ailleurs probable que seuls les principaux grands éditeurs survivront. Pour confirmer ce que tu prévois, effectivement, les coûts de développement et les méthodes de fabrication des jeux vidéo vont évoluer jusqu'à concurrencer directement l'industrie du cinéma. Des équipes de plus de 100 personnes et des coûts de développement exorbitants deviendront, à court terme, la norme. Squaresoft (Final Fantasy) a amorcé cette tendance et ce n'est là qu'un début.

# Entre les deux, mon cœur balance

Au cours de ces vacances. Jai lu votre magazine et un probleme s'est alors posé à moi. Dois-je m'acheter une Dreamcast ou attendre la PlayStation 2 ? Sur le papier, cela ne jait aucun doute, la comparaison tourne vite en faveur de la PlayStation 2, mais,

sur l'écran, qu'en est-il ? En outr e me demande si Sega i s'éloigne pas trop du concept de consoles, en proposant dar avenir des puces SH-4 améli rées et un lecteur DVD à achet en olus. On passe dans le mond au PC out faut sans cesse rach ter des cartes graphiques, de memoire, etc. Grand fan de sim lations sportives (Gran Turism FIFA, Colin McRae Rally), je n demande si nous retrouverons d type de jeux sur Dreamcast ca me semble que cette conso s'oriente plus vers les titres arcade Pour finir, j'aimerals savoir si Se a prévu de sortir pour Noël ( Value Pack ou une operation ( même genre

MAXIME, DE FON

La réponse est bien plus simp qu'il n'y paraît. Si tu es un joue acharné, alors n'attends pas achète-toi une Dreamcast. I effet, cette console possède i potentiel incroyable et les pr miers excellents jeux voient actu lement le jour. Pas de paniqu non plus, de grandes simulatio sortiront sur DC, c'est une ce tude. Ovant à la PlauStation il te faudra encore patienter minimum un an avant de pouv y goûter. En ce qui concerne politique de add-on développ par Sega, sache que désorma il est fort probable que tous l constructeurs suivent cet exemp La raison réside dans les chi marketing. Pour réussir à s'imp ser, les nouvelles consoles d vent être lancées à un prix attre tif, résultat : certains élémei peuvent parfois n'être qu'optic nels. Ainsi, la PlayStation 2 sera pas vendue avec un modet ne pourra pas lire les D' vidéo, dans un premier temps en va de même pour la Dolp! de Nintendo. En outre, sache c Sega n'a encore rien décidé définitif, en ce qui concerne lecteur DVD et la puce graphic supplémentaire. En l'état act des choses, la DC est tech quement déjà amplement compétitive. Malheureusement, il est à peu près certain que Sega ne commercialisera pas de Value Pack à Noël, car c'est à cette période que la société souhaite vendre le plus de machines «à plein prix». Par la suite, si le succès est au rendez-vous, qui sait... mais pas avant l'été prochain, très certainement.

#### S'ouvrir aux autres

Paimerais parter d'un sujet q je rouve assez colont ills'ac des jeux de ne parviminent pas à franchir les barrières culturelle de chaque pay C'est le con par exemple, de NFL Madden 99 dul a lon goút, a été l'un des hits de cette année 99. Malheu mement en interrogeant mon entourage, je semble bien etre le seul à le se En fait ares sont les Français qui connaissent bien les sports américains ou mi à pait le clue de foot de Trifouillis-les - sou - Baze in sur le Betz qui herchent à le connaître Tre sincèrement i vince me demander stippe so pas le seul en France à muit resser and cultures de bo voisins étrangers

> MORGAN, D'UNE CITE IMAGINAIRE

C'est un fait, les jeux de foot américain, de base-ball ou les simulations de tiercé ne cartonnent pas vraiment dans l'hexagone. Tu remarqueras toutefois que nous avions bien noté NFL Madden 99 (8/10), preuve que le jeu est bon, mais on peut reconnaître la bonne qualité de quelque chose sans nécessalrement que cela pousse à l'achat. Par exemple, tu pourrais reconnaître la composition esthétique d'une peinture sans pour autant voutoir l'acheter, parce que ce n'est pas vraiment ton goût. C'est un peu la différence entre l'objectif et le subjectif (ndtr : on va finir par faire de la philo...). Alors même s'il est indéniable que les Français sont parfois un peu réticents sur les produits étrangers, recon-

nais que le basket-ball, cela ne fait pas très français et pourtant, quel carton i Que les gens préfèrent acheter le jeu vidéo du sport qu'ils aiment pratiquer, rien de plus normal. En outre, sache qu'aux Etats-Unis, le soccer ne remporte pas vraiment un succès phénoménal, alors, bon, personne n'est parfait. De plus, il n'est pas mauvais non plus de garder quelques particularités culturelles et, sans parler de la fameuse exception française, il est bon que nous ne nous transformions pas non plus en véritables éponges à idées américaines. Chacun ses sensibilités, chez nous, on aime la pétanque, eux, c'est plutôt le catch...

#### Notre Père Fouras à nous

Coucou a noute l beaupe. Profito des vacances pool vo accabler le mestions. Voite tout

PlayStatic Pier Programment PlayStatic Pier Programment Programment Programment Programment PlayStatics 2 Dan. a fortier PlayStatics 2 Dan. a fortier PlayStatics 2 Dan. a fortier pure till une selfe de Hetal Sear Salid self PlayStation 2 car programment accro Pour ma question finale et ma culture generale in me de annale collen d'heures vous passiez devant un ector par jour ?

BENJAMIN DE YERRES

Outà! Que de questions diverses et variées. Soyons donc concis dans les réponses : oui, non, oui, bah entre 5 et 10 heures. Mhum, mais tu souhaites peut-être plus de détails, oui, oui, je comprends, pas la peine de faire cette moue. Pourquoi se séparer de la Nintendo 64, alors que la sortie de titres tels que Donkey Kong 64, Perfect Dark ou Zelda Gaiden devrait te tenir encore éveillé quelques temps? De plus, vu le prix du rachat, cela ne vaut vrai-

ment pas le coup. Pour Gunm, le jeu est déjà sorti depuis près de 6 mois au Japon. Matheureusement, bien que le titre nous alt laissé un assez bon souvenir, il y a très peu de chance de le voir débarquer chez nous. Pour Metal Gear Solid sur PlayStation 2, Hideo Koilma aurait laissé entendre qu'il débuterait bientôt son développement. Ne cachez pas votre joie. Finalement, en ce qui concerne notre petite activité d'esclave du jeu vidéo (ben voyons, on va se plaindre, héhéhé), nos horaires ne sont absolument pas fixes. Cela dépendant donc des périodes et de la rapidité des testeurs. Enfin, en moyenne, on se mange pas mal d'électrons et notre mort est programmée à 50 ans. Détendez-vous, je plaisantais.

P.S. Ju fait à l'admisse de lo zeux qui m'ofit demande le photos de l'adorable AK on votre adresse mail Since decemmais ceta m'est physiquement impossible. Enfin si mais est plutot magistralement eloud.

#### Pour nous contacter

La rédaction : redacpad@club-internet.fr

T.S.R.: morisse@club-internet.fr Trazom: trazom@club-internet.fr Greg: ghellot@hfp.fr Gollum: jchieze@hfp.fr

Chris: cdelpierre@hfp.fr Elwood: ftarrain@hfp.fr RaHaN: gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire
Joypad, courier des tecteurs, 124,
rue Danton, TSA 51004, 92538
Levatlois-Perret Cedex

# 

Du miero, pour jouer à seument precument precument precument par pare de mande de ma

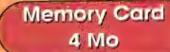
MEMON 7

MEMORY CARD 4MB

# ibinbi ne eèriner enU

#### Quadri Color Pocket

our les possesseurs de Game Boy en mal de gadgets, Guillemot propose un pack comprenant 4 accessoires plus ou moins indispensables. Ainsi, pour la modique somme de 129 francs, vous pourrez parer votre portable préférée d'une housse classique, d'une loupe éclairante, d'un adaptateur secteur et d'une batterie (environ 12 heures d'autonomie). Le truc super cool, c'est que la batterie est compatible GB Color ET Pocket, grâce à un petit adaptateur tout bête, qui s'intercale entre la console et le bloc de la batterie ! Bref, vu le prix super abordable de cet ensemble, vous auriez tort de vous en priver.



écidément très en forme en cette rentrée. Guillemot pense aux joueurs PlayStation gros consommateurs de sauvegardes, en sortant une Memory Card dotée de 4 Mo de mémoire, soit 4 fois plus d'espace qu'une MC classique! Seulement voilà, le problème habituel de ce genre

d'accessoire, c'est que les blocs de sauvegardes sont compressés et s'avèrent, dans bien des cas, d'une flabilité douteuse. Pour parer ce problème, Guillemot a doté sa Memory Card d'une mémoire non compressée, divisée en 4 zones de 1 Mo. Soit 4 fois 15 blocs : 60 blocs ! Pour passer d'une zone à l'autre, rien de plus simple : il suffit de presser simultanément L1 et L2, au moment où vous souhaitez sauvegarder. A priori, cette MC semble assez bien conçue pour supporter un usage intensif...

Prix public conseillé 139 francs



#### Super Scart Cable

oujours chez Guillemot, un câble Périte la PlayStation vient de sortir. D'appa anodine, cet accessoire possède que caractéristiques assez intéressantes. En dét Super Scart Cable utilise trois canaux dissocié pour une meilleure image à l'écran. D'autre intègre un autocommutateur qui permet d'a l'image du jeu sur votre TV, dès que vous a votre console et ce sans aucune manip' partic

Le câble comporte, en outre, un embranchement de 3 mêtres, permettant de connecter votre console à une chaîne hi-fi par le biais de connecteurs RCA, et un petit connecteur GunCon pour utiliser le flingue de Time Crisis! Bref, le Super Scart Cable est un accessoire utitra complet.

Vendu au prix defiant : toute concurrence de 49 francs !



#### Le Micro Dreameas

bundle avec le très range Seaman oir Zapping dans ce méro), le micro de la Dreamst se connecte sur un des deux rts Memory Card du paddle (de iférence celui du bas). Une fois s en place, l'ensemble mette/micro s'avère très ergonoque à l'usage et vous permet intrer en relation avec « l'hommesson » de Seaman. Pour l'heure, le micro la Dreamcast n'est vendu qu'au Japon au prix 340 francs avec le jeu. D'autre part, aucun autre utilisant la fonction micro n'est encore annoncé. f, on n'est pas prêt de voir débarquer ce gadget France!



écidément, Konami n'a pas fini de nous étonner. Après l'excellent Dance Dance Controller, l'éditeur nippon vient de sortir le Guitar Freaks Controller! Destiné au jeu du même nom (Voir les Zoom Japon dans ce numéro). cet accessoire se présente sous la forme d'une pseudo gultare électrique, agrémentée de trois boutons sur le manche (pour les « accords »), d'une grosse molette censée reproduire l'effet des cordes, des boutons Select et Start et d'un cable à brancher sur le port paddie de la Play'. A l'usage. ce gadget se révèle vraiment très marrant, mais malheureusement son utilisation est réservée aux droi-

Dernier détail, vue la relative fragilité de l'objet, mieux vaut éviter de se prendre pour un Satriani improvisant un solo endiablé! Konami signe lå, une

nouvelle fois, un gadget bien space. pour le plus grand bonheur des

> grateux refoulés. Alors si vous êtes intéressé par le Guitar Freaks Controller, sachez qu'il coûte 300 francs au Japon. Quant à le trouver via le circuit de l'import, c'est pas franchement gagné et surtout pas franchement donné...

#### Volant Rallye

🖪 t hop! Encore un nouveau volant pour la PlayStation. Ce coup-ci, c'est une production allemande signée Fanatec qui nous

ent. Comme te veut la tradition gerque, le Rallye est un accesd'apparence robuste, bien é et à l'ergonomie impec- D'ailleurs, après essai. ant (assez volumineux) re super agréable à ire en main. Le dosage vitesse et du freinage e biais de flips sous le it - comme sur une FI n via un pédalier) est, à lui, parfait. Bref, le Rallye n accessoire de bonne facd'une table (ventouse + minis « étaux ») est vraiment impeccable.

Prix public conseillé: 399 francs.





# Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

**Alliance Games** (Blois) Console et Yous

(Grenoble) (La Rochelle)

**Game Station** (Paris) Loisirs Occasion (Lyon) **Maxxi Games** (Paris) **Fantasy Games** 

(Lyon)

Recycle Ware (Paris)

Score Games (Paris) Score Mania

(St Germain)

(Nice) **Top Games** (Montpellier)

Stock Games

Videocaz' (Clermont)

#### NOUVEAUTÉS PLATINUM

La rentree Riakinum demaire sur les chapeaux de roves, avec quatre nouveautes, a aeco imperativement. Sant desurmais disponibles l'incontournapte Tekken 3 (vali loypad n°78), le lies i (mais un peu vielliot) street Fighter Exx. Alpha (voir Joypadin 6/1), le ruppant Resident Exil 2 (voli ) o n 75) et entin leik Tim Bortonesque vieu de plate forme 30 MediEvi (voir joyodi n 79) l'Bref. il y goul laus les gouls et pour foules les boulses (entre 149 et 169 francs). Alors, si vos finances ont été. a mak par aeskacanaeskoniaek triapponereuses, in hesitezipas a vous tourner vers la gamme. Prakhom







PlayStati

PlayStation PlayStation.

#### LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION	Prix 1	Prix 2*	NINTENDO 64	Prix 1	Prix
Metal Gear Solid	250	270	Zelda	250	28
Charly Barry 2		1.2	WipEout 64	230	
Driver	250 💥	270	F Zero-A Turok 2	240	27
100 No. 3 No.	190	200	TOTOR 2 TO A SAME TO A SAM	2115	16
Future Cop LAPD	ST INC ST	(M.J.a. POU VI.	Rogue Squadron	250	27
V-Rally 2	270	290	Carrieronia pil	200	20
V-Kally 2 (Care to the Care to	18.0	7.6	FIFA 99	270	<i>;</i> ∳⊍ 30
Resident Evil 2	190	220	Goldenkye	200	25
Complete Services	3/0		V-Rally 99	200	
Tomb Raider III	190	200	Ten Lig		
- The last of the	050	250			
RollCage	250	250		(1) 医多种性病	WE E
	200	200			
Tenchu		100	romotre ami le teléphane, desquels nous avons (e) le pais ballèze et le pais ny artill servit sone de considérer comme platoige a moirs blansur, que voir		

# Avec les magasins **Score Games**, les tops de l'okaz





# Top Okaz PlayStation

Metal Gear Solia Ridge Racer Type 4 Suphon Filter Tomb Raider III Gran Turismo FIFA 99 Clash Bandicoot 3 MediEvil Platinum Drive V Rally 2

# Top Okaz Nintendo 64

Zelda ColdenEue Turok 2 Star wars Rogue Squadroin Super Mario 4 5 Banjo Kozoole 6 1080 Snew Boarding Mission Impossible 8 F 1 World Grand Prix Mario Kart





# LGRADEZ VOTRE GOLLEGION



Cadeau : Le (D diino de Heart of Darloness · Scoop Mondial : Les premières images de Sonic Adventure sur Dreamcast!

. Tests: Azure Dreams (PS), Banjo-Kazooie (N64), SCARS (PS), Tekken 3 (PS), ISS 98 (N64), Tombi (PS), Packet Fighter (PS)...
• Sol + Tips : Forsaken (PS), FIFA Road

to the World Cup 98 (Sat), Kobe Bryant (N64),

· Anim'paad : Manga Player Collection,

· Joypad achats : la remrée des

N°80 ieau : Le CD de démo jouable Q.D.T. · Premiers scoops sur la ncast : Blue Sunger, et les joux à venir. sts : L'Exode d'Abe (PS), Duke Nukem to Kill (PS), 1000° Snowboarding (N64), Yannick Noah AST'99 (PS) oi + Tips : Colin McRae Rally (PS), N20 (PS), Grant Breakers (PS), Blast Radius (PS) n'paad : Cat's Eye, Kenshin, Cobra (mangas), Evangelion (vidéo)\_ Joypad achats : Accessoires



• Tests : Tomb Raider III (PS), Turok 2 (N64), Crash 3 (PS), Rival Schools (PS), F Zero X (N64)

· Sol + Tips : Le Se Elément (PS), MediEvil (PS), Forsaken (N64), Marvel vs Street Fighter (Sat.), N20 (PS)...

Le supplément Dreamcast

· Previews : Sega Rally 2, Virtua Fighter 3th, Sonic Adventure Interviews: Nicolas Gaurn. Alain Corre, Sean Brennar

· Cadeau : Le (D) de démo Future Cop · ECTS : bilan sur le salon du jeu vidéi

• Tests : MediEvil (PS), Moto Racer 2 (PS),

Madden NFL 99 (PS), Future Cop (PS). · Sol + Tips : F Zero X (N64), Mortal Kombat Mythologies (N64), Bomberman World (PS), Dead Ball Zone (PS), Crime Killer (PS)...

· Anim'paad : Pineapple Army, Mermaid Forest, Le Cadeau de l'Ange

· Joypad achats : Une console pour le







• Tests: Jelda (N64), Wild Arms (PS), Akuji (PS), NBA Live 99 (PS), Quarterback Club 99 (N64).

• Sol + Tips : Cool Boarders 3 (PS), TOCA 2 Touring Cars (PS), Tomb Raider III (PS), Glover (N64), Extreme G-2 (N64)...

Le supplément Dreamcast :

• Zooms : Virtua Fighter 3th, Godzilla Generation, Pen Pen Tri kelon, July

. Previews : Psychic Force 2012, Carrier



Cadeau exceptionnel: la démo

Evénements: Metal Gear, Shenmus Tests: Rogue Squadron (N64), Rollcage (PS), Yannick Noah AST'99 (N64).

Sol + Tips: O.D.T (PS), Tenchu (PS), L'Exode d'Abe (PS), Rogue Squadron (N64)... Anirm' paad: Dragon Head, La Mélodie lenny, L'Histoire des 3 Adolf.

Joypad Achats: Nouveaux volants et



Evénement : Dino Crisis (PS), WipLout 3 (PS), V-Rally Championship Edition 2 (PS).

TE3, l'Eldorado du jeux video Zoom: Dance Dance Revolution (PS), Bust a Move 2 (PS), Rasetsu No Ken (PS)... Tests: Driver (PS), Vigilante 8 (N64), Anna

Koumikova's Smash Court Tennis (PS). Sol+Tips: Vigilante 8 (N64), Gex contre Dr Rez (PS), WipEour (N64)



Evénements et reportages : Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS, DC)\_

Zooms: Sega Rally 2 (DC), Fianl Fantasy Tests: Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64). Joupa

Zelda (GB Color), Mario Party (N64)... Sol + Tips : Akuji the Heartless (PS) SCARS (N64), Iznogoud (PS), Turok 2 (N64). Anim'paad : Yu-g-oh, You're und Arrest, Noritaka, L'Empire des Cinq (vidéo).



Cadeau exceptionnel: nent de 32 pages sur la PlayStation 2 Evénements : Shermue (DC), Shadowman (N64), Carrier (DC) ortage: Y-Rally Championship Edition 2 (PS) rns ; Power Stone (DC), Silent Hill onaco GP Racing Simulation 2 (DC)... Monace Grand Prix RS2 (PS), Tai Fu



Evénement : Tekken sur Playstation 2 (PS), Soul Calibur (DC), Metropolis Street Racer

(DC) Zoom: Blue Stinger (DC), Saga Frontier 2 (PS). Tests : Bloody Roar ? (PS), Castlevania (N64), Warzone 2100 (PS), R-Type Delta (PS), Sol+Tips: Rally Gross 2 (PS). Rollcage (PS), Marvel vs Capcom (DC)...



#### Faites vite! Les anciens numéros de Joypad s'épuisent les uns après les autres... Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numé commandé nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

#### COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION:

 Je commande le(s) numéro(s) ... ... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de

• Je commande le(s) numéro(s). .... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de

soit un total en francs de

#### RANGEZ VOS MAGAZINES:

• Je commande ..... ... reliure(s) à 69 F l'unité, soit un total en francs de

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :

Nom ..... Prénom .....

# **Attention**

**l'ous les numéros d'Astuce** Mania, et les exemplaires 48 de Joypad sont épuisés.

# mode d'emploi

L'Apocalypse n'a donc pas eu lieu en ce mercredi 11 août 1999. Paco Rabanne et les oiseaux de mauvais augure peuvent aller se rhabiller vite fait. Cela ne nous as pas empêché de boucler dans la joie et la bonne hum... ok, je vous l'accorde, c'était le chaos total ! Voilà, vous êtes content ?



#### Samedi 31 juillet

Elwood décolle de Los Angeles, pour rentrer à Paris. Il se posera une heure après, à Las Vegas, parce qu'une femme enceinte a des problèmes. 3 heures d'attente, redécollage, atterrissage à Dallas, 14 - Ilian marin Davie assista à 10h dimancha Total.

Réveil pour Gollum qui arrive à l'aéroport, pour aller à Vancouver chez Electronic Arts. Il était prévu que Gollum change d'avion à Seattle où le pilote a tenté d'atterrir trois fois de suite, ayant carrément failli décrocher au premier atterrissage. Une

ensuite prendre un vieux coucou à hélices jusqu'à Vancouver. Il en semble très affecté.

#### Vendredi 6 aoûl

Edwige, notre secrétaire de rédaction, travaille tranquillement dans le bureau de Traz. Ce dernier, comme à son habitude, se met à baragouiner. Edwige : « Eh, mais t'es au téléphone, là, ou tu parles tout seul ? » Traz : « Moi ? Je parle tout seul. »

mois, vieux.»

Willow joue à Guitar Freaks. Lorsqu'il s'emp de la guitare et commence à gratter le plastic comme s'il s'agissait d'une vraie corde, ça ne ma pas. Ecoutant la cacophonie, Traz ; « C'est pas Corbier ?»

Gollum et Chris sont arrivés à la rédactio

ouvrent leur courrier et découvrent avec p

une carte envoyée par Fleur (attachée de pr

de Sony). Willow râlera trois ou quatre fo

genre : « Mais j'comprends pas, pourquoi m

pas de carte ?! » La salle, en cœur : « Il est ar

reuuux, il est amoureuuuux ! » Willow : « Rôô

Greg se tourne vers Chris et Gollum et les

qu'il a un pote qui bosse au PlayStation Mag

japonais qui est super pote avec les programi

de Tenchu et qu'ils seraient intéressés de ré

rer les niveaux que Chris a fait pour ce jeu

inclure dans un CD spécial. Chris et Gollum, c dant d'enthousiasme : « Ouais, on va faire des

mortels, le jeu va être noté 40/40 dans les

n'importnaouak.»

17h15

Passionné par son match, Willow lance un su

de discussion ; « Elle accouche quand Cécile (no

secrétaire de rédaction) ? » RaHaN : « Mais nul ou quoi ? » T.S.R : « Elle a accouché y a d

Greg attend depuis bientôt une heure sa valise à l'aéroport de Paris, remplie de tous les jeux imports et de la guitare de Guitar Freaks. Ravi, il se fait dire que sa valise est restée à Londres. Apprenant la nouvelle à Traz, ce dernier lui dira : « Ça y est, c'est l'apocalypse, on bouclera jamais!».

#### **2153.1**

RaHaN se pointe dans le bureau de Traz, qui est complètement crevé par une masse de travail conséquente. Traz : « Euh, je ECTS da rogne schm'avec ouate massi.»

RaHaN: « ,... ». Ils se regardent tous les deux pendant une petite seconde, puis Traz reprend : « C'est grave, je sais même plus ce que je dis, même moi, j'me comprends pas.»

#### Samedi 7 août

Greg est rentré du Japon et semble bien constipé, empoisonné par British Airways. Il joue à ce qui fait fureur au Japon, Dokodemo Issyo, un jeu où un petit chat apprend à parler et pose des questions à son maître. Greg : « Ouah, excellent, y a Toro, mon petit chat de Dokodemo Issyo, qui est allé aux toilettes! » Elwood, dans un excès de finesse exemplaire: « Ouais, tu lui as appris à chier, mais toi, tu peux plus!»

#### Dimanche 8 août

Tout le monde est scotché sur la version jouable de Shenmue que Greg a ramenée du Japon. On entend des : « Ouah, ça tue ! Bon sang, c'est beau ! Hé, t'as vu ça! ». Dans le fond de la salle, Kendy à Greg, fait son mauvais esprit tout bas : « Pfff, regarde-les s'emballer ces blaireaux, sur ce Dragon's Lair déguisé!»

Tout le monde joue à Ready 2 Rumble sur Dreamcast, dans la salle console. Kendy, sur KoF99, s'adresse aux fanas de la boxe : « Eh, on est déjà vendredi? » Willow: « Mais non euh, on est samedi! » Traz: « Ah ah ah, bande d'abrutis! On est dimanche!»

#### Mardi 10 aoû

Traz et Willow jouent à J-League 99 sur N64, sous

Greg demande à Trazom s'il n'a pas des tr rants à mettre dans le Mode, d'Emploi. I

#### zines japonais, on va faire une mission à Versai Mercredi 11 août

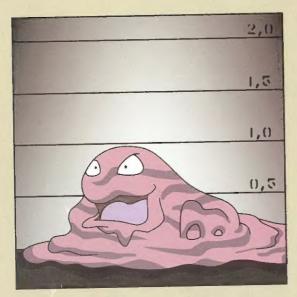
Greg, Jean, les maquettistes et les mecs de tick sont montés sur le toit pour voir l'é T.S.R., un étage en dessous : « Greg, Jean, ne pas et revenez plutôt boucler le canard! x

Greg, RaHaN, Steve (Eidos) et Carole (secr mangent dans un petit resto dans le coi rédac. La discussion va bon train, puis Greg s' à Carole, la questionnant sur sa pratique du « Et, c'est quoi ta position préférée ? » Carole répond, sans tilter.

Steve (Eidos) passe la journée à la rédactic suivre la version de Soul Reaver. Pour lui fain le temps, Greg l'invite donc à essayer Dance Revolution et le tapis diabolique, Guitar Fi sa guitare mystique et enfin le très étrange sur Dreamcast. Epuisé (c'est dur le travai ne quittera pas nos locaux avant 4 heures d Ce qui nous fait dire qu'une petite prime d (le tapis de Dance Dance révolution et l dans la salle des tests de Joypad) pour Ste la bienvenue, Monsieur Eidos.



# WANTED





NOM:	TADMORV
Nº:	
POIDS:	30,0 KG
TAILLE:	0,9 M
ATTAQUE:	DÉTRITUS
ELEMENT.	TUUUII
SIGNE PARTICULIER:	PUANT, COLLANT ET DÉGUEU

